

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
CORELDRWA PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS III MI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

WINDA FITRIANI
NPM : 1511100116

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/ 2019 M**

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS III MI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

WINDA FITRIANI

NPM. 1511100116

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurhaida Widiani, M.Biotech
Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440 H/ 2019 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS NILAI KARAKTER PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS III MI

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa disekolah tersebut sudah menggunakan media bahan ajar yaitu buku paket dari sekolah, namun media yang digunakan selama ini tidak berbasis nilai karakter dan kurang menarik. Menurut Hasanah, dkk dan Ermadwicitawati menyatakan bahwa cerita yang digunakan secara baik dalam pembelajaran akan membuat pelajaran bersemangat dan berkeinginan untuk belajar. Salah satu cara yang telah terbukti efektif adalah melalui literasi anak berupa buku cerita anak. Maka dalam media pembelajaran yang digunakan diberi gambar-gambar yang menarik karena anak khususnya kelas bawah lebih tertarik dengan adanya gambar-gambar yang menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan Buku Cerita Bergambar berbasis nilai karakter pada materi Bukti-Bukti Kerasulan Nabi Muhammad SAW pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu penelitian *Research and Development* (R&D) dengan melakukan tujuh tahapan.

Buku cerita bergambar berbasis nilai karakter pada materi Bukti-Bukti Kerasulan Nabi Muhammad SAW memperoleh nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 93,80% dikategorikan sangat layak, memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 83,42% dikategorikan sangat layak, memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 90,00% sangat layak dan penilaian pendidik sebesar 98,00% sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil MIN 6 Way Halim Bandar Lampung, memperoleh nilai sebesar 98,33% yang dikategorikan sangat layak. Uji kelompok besar di MIN 6 Way Halim Bandar Lampung memperoleh nilai persentase 98,09% yang dikategorikan sangat layak dan uji coba kelompok besar di MI Al-Hikmah Bandar Lampung memperoleh nilai persentase 98,39%. Hal ini menunjukkan buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Bahan Ajar, Buku Cerita Bergambar, Bukti-Bukti Kerasulan Nabi Muhammad SAW*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung Telp. (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BERBASIS CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN
SKI DI KELAS III MI**

Nama : WINDA FITRIANI

NPM : 1511100116

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Nurhaida Widiani, M.Biotech

NIP. 19840519 201101 2 007

Pembimbing II

Yuli Yanti, M.Pd.I

NIP.

**Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

**Skripsi dengan judul : PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
BERBASIS CORELDRAW PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS III**

**MI. Disusun oleh WINDA FITRIANI, NPM: 1511100116, Jurusan: Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas**

**Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis, 03 Oktober 2019, pukul 10.00-
12.00 WIB di Ruang Sidang PGMI.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: Dr. Yuberti, M.Pd

(.....)

Sekretaris

: Hasan Sastra Negara, M.Pd

(.....)

Penguji Utama

: Ida Fiteriani, M.Pd

(.....)

Penguji Pendamping I

: Nurhaida Widiani, M.Biotech

(.....)

Penguji Pendamping II

: Yuli Yanti, M.Pd.I

(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

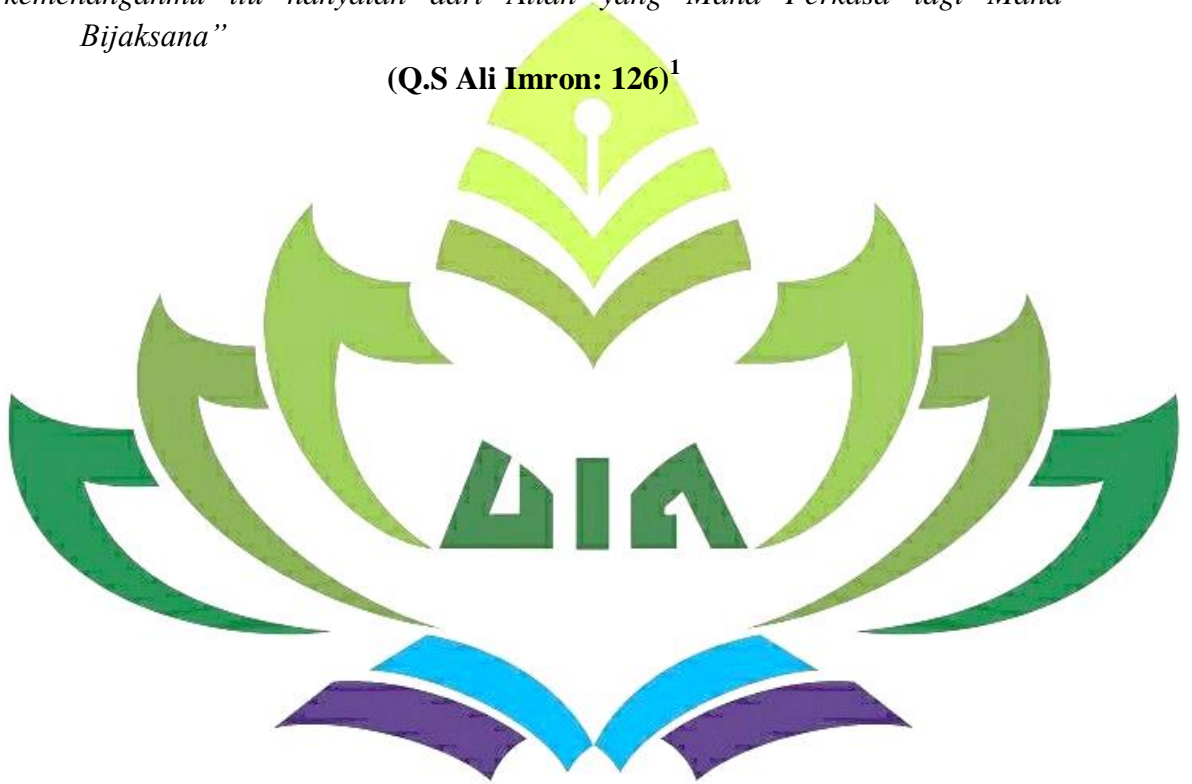
NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

وَمَا جَعَلَهُ اللَّهُ إِلَّا بُشْرَىٰ لَكُمْ وَلِتَطْمَئِنَّ قُلُوبُكُم بِهِ ۚ وَمَا النَّصْرُ إِلَّا مِنْ عِنْدِ اللَّهِ
الْعَزِيزِ الْحَكِيمِ ﴿١٢٦﴾

“Dan Allah tidak menjadikan pemberian bala bantuan itu melainkan sebagai Khabar gembira bagi (kemenangan) mu, dan agar tentram hatimu karenanya. Dan kemenanganmu itu hanyalah dari Allah yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”

(Q.S Ali Imron: 126)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Bandung : Cordoba, 2016). h.66.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah STW, skripsi teristimewa ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tersayang bapak Syafaruddin dan ibu tersayang Rosyati yang telah mengasuh, membimbing serta mendidik putrinya dalam suka maupun duka dan selalu mendo'akan untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik. Semoga dengan skripsi ini dapat menjadi hadiah terindah untuk mereka.
2. Kakak-kakakku tersayang, Yudi Sandra dan Anton Steven. Ayukku tersayang Yeni Efrina. Adik-adikku tersayang Alm Ana dan Ani. Serta keponakanku Alm Vino Keylen dan Vion Yusvano yang selalu mendo'akan dan memberikan motivasi.
3. Rian Febrianto yang telah menemani, mendukung dan selalu mendo'akan untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik.
4. Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung dan mendo'akan dalam keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik.
5. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan dan cintai.

RIWAYAT HIDUP

Penulis skripsi ini bernama lengkap Winda Fitriani, lahir di desa Embacang, pada tanggal 01 Januari 1997, Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) Sumatera Selatan. Penulis merupakan anak keempat dari enam bersaudara, putri dari pasangan Bapak Syafaruddin dan Ibu Rosyati. Penulis memiliki Kakak pertama Yudi Sandra. Ayuk pertama Yeni Efrina dan Kakak kedua Anton Steven, dan adik Alm Ana dan Ani.

Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 1 Embacang Mesuji Raya Kecamatan Mesuji Raya Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) Sumatera Selatan. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Embacang Mesuji Raya Kecamatan Mesuji Raya Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) Sumatera Selatan, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Belitang OKU Timur Sumatera Selatan Kec. Belitang 1 Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur (OKUT) Sumatera Selatan dan tamat pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan S1 pada tahun 2015 di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “pengembangan buku cerita bergambar berbasis nilai karakter pada mata pelajaran SKI di kelas III MI”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurhaida Widiani, M.Biotech selaku pembimbing I dan Yuli Yanti, M.Pd.I selaku pembimbing II, dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
4. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Evi Linawati, S.Ag., M.M.Pd kepala sekolah MIN 6 Bandar Lampung dan Desi Supriyani, S.Pd.I kepala sekolah MI Al-Hikmah Bandar Lampung.
6. Markilah, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran SKI di MIN 6 Way Halim Bandar Lampung dan Devriyani Satir guru mata pelajaran SKI di MIS Al-Hikmah Bandar Lampung.
7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015 khususnya mahasiswa jurusan PGMI kelas B, teman satu Kost ku, dan teman-teman KKN serta PPL.

Terimakasih atas kasih sayang serta do'a dan motivasi dari semua pihak, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambahkan pengetahuan bagi penulis dan pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal' Alamin.

Bandar Lampung,

2019

Penulis

Winda Fitriani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Buku Cerita Bergambar	12
1. Pengertian Buku Cerita Bergambar	12
2. Ciri-Ciri Buku Cerita Bergambar	15
3. Fungsi Dan Peranan Buku Cerita Bergambar	16

4. Kriteria Memilih Buku Cerita Bergambar Yang Baik	16
5. Manfaat Buku Cerita Bergambar	17
B. Hakikat CorelDraw	18
1. Pengertian CorelDraw	18
C. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam	19
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	19
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ski Di Mi	21
3. Tujuan Pembelajaran Ski Di Mi	21
D. Kajian Hasil Penelitian Yang Relavan	22
E. Kerangka Berfikir	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian	28
B. Jenis Penelitian.....	28
C. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Lapangan	45
1. Potensi Dan Masalah	45
2. Pengumpulan Data	46
3. Desain Produk	46
4. Validasi Desain	47
5. Perbaikan Desain	58
6. Uji Coba Produk	64
7. Revisi Produk	67
B. Pembahasan	68
1. Penilaian Ahli Bahasa	68

2. Penilaian Ahli Materi	69
3. Penilaian Ahli Media	70
4. Penilaian Pendidik	70
5. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	71
6. Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Ajar Buku Cerita Bergambar	42
Tabel 3.2 Kriteria Skor	43
Tabel 3.3 Skala Kelayakan.....	44
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	48
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	49
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	51
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	52
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	54
Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	55
Tabel 4.10 Data Hasil Penilaian Pendidik.....	57
Tabel 4.11 Data Hasil Uji Kelompok Kecil	65
Tabel 4.12 Data Hasil Uji Kelompok Besar di MIN 6 Bandar Lampung	66
Tabel 4.13 Data Hasil Uji Kelompok Besar di MI Al-Hikmah	67
Bandar Lampung	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	27
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penggunaan Metode (R&D)	30
Gambar 4.5 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	49
Gambar 4.6 Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	50
Gambar 4.7 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1	52
Gambar 4.8 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2	53
Gambar 4.9 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1	54
Gambar 4.10 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2	56
Gambar 4.11 Grafik Penilaian Pendidik	58
Gambar 4.12 Perbaikan Pada Tanda Baca , Huruf Capital, Spasi, “Typo”	59
Gambar 4.13 Perbaikan Sebelum Ayat Diberikan Penjelasan	60
Gambar 4.14 Perbaikan Penambahan Cerita.....	61
Gambar 4.15 Perbaikan Sinopsis Cerita.....	62
Gambar 4.16 Perbaikan Warna Balon Tulisan.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	79
Lampiran 2 Lembar Penilaian Validator.....	83
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrument Penilaian	125
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	126
Lampiran 5 Data Hasil Penilaian Revisi Ahli Bahasa Tahap 1	127
Lampiran 6 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa Tahap 2.....	128
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	129
Lampiran 8 Data Hasil Penilaian Revisi Ahli Materi Tahap 1	130
Lampiran 9 Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap 2.....	131
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	132
Lampiran 11 Data Hasil Penilaian Revisi Ahli Media Tahap 1.....	133
Lampiran 12 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2	134
Lampiran 13 Angket Respon Pendidik	135
Lampiran 14 Data Hasil Penilaian Respon Pendidik	136
Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	137
Lampiran 16 Data Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil.....	138
(MIN 6 Bandar Lampung)	
Lampiran 17 Data Hasil Penilaian Uji Kelompok Besar	139
(MIN 6 Bandar Lampung)	
Lampiran 18 Data Hasil Penilaian Uji Kelompok Besar	141
(MI Al-Hikmah Bandar Lampung)	
Lampiran 19 Lembar Wawancara Dengan Pendidik	143
Lampiran 20 Dokumentasi	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar mempunyai peranan yang sangat penting. Seorang guru harus mempunyai bahan ajar yang inovatif sehingga saat proses belajar mengajar materi yang disampaikan dapat diterima peserta didik dengan mudah dan jelas. Dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam diperlukan suatu bahan ajar yang mampu menyampaikan informasi yang mudah dipahami. Salah satu media informasi yang paling efektif adalah media visual seperti buku cerita bergambar karena dengan adanya bahan ajar ini peserta didik tidak bosan dan semangat untuk belajar. Untuk mempunyai bahan ajar yang dapat menunjang proses belajar mengajar seperti buku cerita bergambar dalam pembuatannya dapat menggunakan *software* desain grafis yaitu *CorelDraw*.

Menurut Lubis Ghozali mendefinisikan bahwa desain grafis adalah cabang ilmu dari seni desain yang dalam perkembangannya desain grafis dibantu oleh komputer dalam mendesain sebuah objek dan salah satu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan berupa bentuk huruf (tipografi), ilustrasi atau fotografi. Aplikasi pengolahan desain grafis salah satunya *CorelDraw*.² Dengan adanya

² aidil Afriansyah , *Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia*, (Sekayu: *Jurnal TIPS* , No. 1, Universitas Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu, 2018), h. 1.

bahan ajar buku cerita bergambar pelajaran sejarah kebudayaan islam, yang didalam buku cerita ini terdapat gambar-gambar yang menarik dan terdapat karakter-karakter sehingga peserta didik tidak bosan, dari carita dan gambar-gambar tersebut anak mudah mengerti tentang materi dan karakter yang baik.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Luqman ayat 12-14, yang berbunyi :

وَلَقَدْ ءَاتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنِ اشْكُرْ لِلَّهِ وَمَن يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ ۖ
وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ ﴿١٢﴾ وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَبْنَىٰ
لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾ وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ
أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفَصَّلْتُهُ فِي غَامِينِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَىٰ الْمَصِيرِ ﴿١٤﴾

Artinya : kepada Lukman, yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah. Dan barang siapa yang bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barang siapa yang tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji". Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan (Allah) sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kelaliman yang besar". Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapak; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu"

Dapat disimpulkan dari ayat diatas ialah bahwa penting menanamkan nilai karater kepada anak sejak dini, agar anak berkembang menjadi generasi yang berkulalitas dan mempunyai akhlak yang baik.

Untuk menjadikan setiap individu berkarakter, cerdas dan berilmu maka setiap individu harus diberikan pendidikan, pendidikan bisa diperoleh dengan belajar. Belajar adalah salah satu aktivitas manusia yang penting dan merupakan proses yang tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa yang akan mencapai hasil yang optimal.

Menurut Ernest R Hilgard dikutip dalam dan Simanjuntak mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang karena adanya interaksi antara individu dengan individu lainnya, individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.³

Dan adapun menurut W.S Winkel ialah suatu kegiatan mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara individu dengan lingkungan, dan dapat menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, dan nilai-nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.⁴

Dari kesimpulan diatas dapat dikatakan bahwa belajaran merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap diri seseorang sepanjang hidupnya. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar juga merupakan suatu proses terjadinya perubahan yang terjadi baik dari segi pengetahuan, pemahaman, dan tingkah laku yang terjadi. Dengan belajar seseorang akan bertambah pengetahuannya.

³ Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h. 1.

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia, 2013), h. 3-4.

Belajar dapat dilakukan dimana saja dan tidak mengenal waktu. Dalam proses belajar yang dilakukan secara formal adalah di sekolah yang bertujuan untuk mengarahkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan pemahaman peserta didik, salah satu proses keberhasilan dalam belajar adalah tergantung pada kompetensi guru dalam belajar. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik melalui suatu media pembelajaran.

Media pembelajaran berguna untuk menciptakan suatu belajar yang kondusif, media juga merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran, dan media juga dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran. Media merupakan suatu komponen sistem pembelajaran, yaitu mempunyai fungsi dan peran yang sangat penting bagi proses pembelajaran yang berlangsung. Berarti media mempunyai posisi yang sangat strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Yang dimaksud dengan integral disini ialah media tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Karena, tanpa adanya media pembelajaran maka tidak akan terjadi dan pembelajaran akan sangat membosankan bagi peserta didik.

Buku merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena dengan adanya buku peserta didik banyak mendapatkan pembelajaran. Saat ini pembelajaran yang diajarkan di sekolah madrasah ibtidaiyah yang sudah menggunakan kurikulum 2013 ialah pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Karena dalam pembelajaran sejarah

kebudayaan islam banyak materi tentang sejarah islam, maka salah satu media yang dapat diajarkan adalah media buku cerita bergambar yang terdapat cerita dan gambar.

Menurut Mitchell memilih istilah *picturestorybook* bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling menjalin.⁵ Dalam penyampaian literasi anak akan lebih baik jika dilengkapi dengan berbagai variasi warna, dan gambar karena variasi warna dan gambar akan menimbulkan ketertarikan anak-anak terhadap tampilan dan materi literasi anak yang akan disampaikan. Hasanah, dkk dan Ermadwicitawati menyatakan bahwa cerita yang digunakan secara baik dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran bersemangat dan berkeinginan untuk belajar. Salah satu cara yang telah terbukti afektif adalah melalui literasi anak berupa buku cerita anak.⁶

Buku cerita bergambar ialah salah satu media pembelajaran yang penting dalam suatu proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran SKI saat ini harus mendapatkan perhatian lebih dari pendidik, karena minat peserta didik terhadap pelajaran SKI kian hari kian berkurang. Anak merasa pelajaran sejarah kebudayaan islam membosankan. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung hal tersebut. Maka dengan demikian perlu dalam buku media pembelajaran diselipkan nilai-nilai karakter, karena nilai karakter sangat penting bagi peserta didik. Dengan melihat

⁵ Burhan Nurgiantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), h. 153.

⁶ Putu Eka Dambayana Saputra, *Pengembangan Cerita Bergambar Berkarakter Untuk Anak SD/MI*, Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia ISSN: 2339-1663, 2014.

fenomena yang terjadi sekarang banyak peserta didik yang kurang berkarakter.

Sejalan dengan permasalahan tersebut peneliti juga melakukan prasurvey. Berdasarkan hasil observasi peneliliti dengan guru yang dilakukan oleh peneliti di MIN 6 Way Halim Bandar Lampung dan MIS Al-Hikmah bandar lampung bahwa masalah disekolah tersebut sudah menggunakan bahan ajar seperti buku paket, dan bahan ajar tersebut kurang menarik. Sementara anak-anak dikelas bawah lebih senang dengan adanya bahan ajar yang menarik seperti buku cerita yang terdapat gambar-gambar menarik, sehingga anak tidak bosan dan bersemangat untuk belajar. Kemudian media seperti buku cerita bergambar yang ada disekolah tersebut sudah tidak digunakan karena media tersebut sudah lama, dan jumlah medianya sudah berkurang. Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas III ditemukan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan saat proses pembelajaran berlangsung, seperti : bahan ajar yang digunakan oleh pendidik berupa buku paket, media yang digunakan kurang menarik kurang adanya gambar-gambar yang menarik, media buku cerita yang ada disekolah sudah tidak digunakan lagi, dan media tersebut jumlahnya sudah berkurang.⁷

Penggunaan buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* memiliki kelebihan, yaitu mudah untuk dimanfaatkan dan dapat digunakan dalam banyak hal untuk jenjang pengajaran, dengan adanya gambar yang menarik

⁷ Hasil obsevasi, MIN 6 Way Halim Bandar Lampung dan MIS Al-Hikmah Bandar Lampung.

penyajiannya penuh warna dan cerita dapat memotivasi anak untuk belajar, meningkatkan minat baca peserta didik, peserta didik akan lebih mudah paham dan mengingat pelajaran dari media buku cerita bergambar yang peserta didik lihat, penyajian materi disusun dengan sedemikian rupa sehingga mudah diterima oleh peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang menjadi dasar peneliti mengembangkan media buku cerita bergambar adalah pertama, hasil penelitian yang dilakukan oleh Wigianto pada tahun 2015 dengan judul “pengembangan buku cerita bergambar pendidikan karakter tanggung jawab untuk peserta didik sekolah dasar” menyimpulkan bahwa media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas III MI mampu dipahami peserta didik dengan baik dan layak untuk digunakan.

Selain itu Rahimah Rabita Nor Prihatina dengan judul “pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk pembelajaran IPS siswa SMP kelas VIII” menyimpulkan bahwa media cerita bergambar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua penelitian di atas menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar layak dan efektif dijadikan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan latar belakang, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis CorelDraw Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas III MI”. Guna menghasilkan produk yang menarik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan di sekolah hanya sebatas buku ajar dari pemerintah.
2. Kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Belum dikembangkannya penggunaan buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas supaya penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dapat dibatasi masalah “pengembangan buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* pada mata pelajaran SKI di kelas III MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* pada mata pelajaran SKI kelas III MI?
2. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* pada mata pelajaran SKI kelas III MI?

3. Bagaimana respon dari pendidik dan peserta didik kelas III terhadap buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* pada mata pelajaran SKI kelas III MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Menjelaskan pengembangan buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* pada mata pelajaran SKI kelas III MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* pada mata pelajaran SKI kelas III MI.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik kelas III terhadap buku cerita bergambar berbasis nilai *CorelDraw* pada mata pelajaran SKI kelas III MI.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar berbasis nilai karakter pada mata pelajaran SKI kelas III MI ini diharapkan dapat memperoleh manfaat, yaitu:

1. Manfaat bagi pendidik
 - a. Sebagai media pembelajaran, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.
 - b. Menambah pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat bagi peserta didik

- a. Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
 - b. Dengan adanya buku cerita bergambar berbasis *CorelDraw* dapat meningkatkan minat belajar dan menghilangkan kebosanan peserta didik saat belajar.
3. Manfaat bagi peneliti
- a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran.
 - c. Dapat mengetahui cara menyusun media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik peserta didik sehingga dapat membantu didalam proses belajar mengajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R & D), yaitu berupa produk buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI. Produk ini dapat di Spesifikasi sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar yang dibuat ini mengandung komponen-komponen seperti kata pengantar, tentang buku cerita bergambar, toko cerita, dan biodata penulis.
- b. Buku cerita bergambar dibuat dengan menggunakan warna-warna yang menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.
- c. Buku cerita bergambar menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

- d. Buku cerita bergambar dibuat dengan menggunakan ukuran kertas B5 dan menggunakan font *comic sans MS*.
- e. Buku cerita bergambar dicetak dengan kertas *Art Paper*



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu dari bahan ajar yang berupa buku cerita bergambar. Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar. Gambar merupakan salah satu media grafis yang paling umum dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media grafis ini memiliki kelebihan yaitu bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman dan tanpa memerlukan perelatan khusus dan mudah menempatkannya.⁸

Sedangkan buku bergambar ialah buku bacaan cerita anak yang didalamnya ditemukan gambar-gambar. Dalam setiap buku bacaan cerita anak biasanya ditemukan bermacam gambar ilustrasi yang menarik, biasanya penuh dengan warna warni. Gambar-gambar itu biasanya sudah terlihat dihalaman sampul buku, hal itu nampaknya sengaja dipakai sebagai suatu cara untuk menarik perhatian anak dan pembaca. Di dalam juga terdapat gambar-gambar menarik yang berada disela-sela teks narasi, di bawah, di atas atau di halaman samping halaman. Adanya gambar tersebut akan menambah keindahan buku dan juga lebih memperkuat isi cerita. Buku

⁸Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Gava Media, 2016), h. 19.

bacaan yang menampilkan teks narasi dengan disertai gambar ilustrasi yang menarik maka disebut sebagai buku bergambar atau buku cerita bergambar.⁹

Hunck dkk (dalam burhan nurgiantoro) Buku bergambar menyampaikan pesan lewat dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi (gambar) dan tulisan yang sama-sama dimaksudkan untuk menyampaikan pesan tersebut tidak sendiri-sendiri, melainkan secara bersama-sama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya saling berkaitan untuk menyampaikan pesan dengan baik dan kuat melalui dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling berkaitan dan menguatkan.¹⁰ Oleh karena itu sebuah cerita sangat cocok jika dipadukan dengan gambar, karena didalamnya mengandung unsur ilustrasi gambar yang kemudian disajikan secara bersamaan untuk mengungkapkan sebuah makna tertentu.

Gambar sangatlah penting sekali dipakai dalam usaha seseorang pendidik untuk memperjelas suatu pengertian pada peserta didik. Maka dengan memakai suatu gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan suatu benda-benda atau hal yang belum pernah di lihat oleh peserta didik terkait dengan pelajaran yang akan dibahas. Suatu gambar dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta berarti besar untuk memberhasilkan peserta didik mendapat nilai.

⁹ Burhan Nurgiantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), h. 152.

¹⁰ *Ibid*, h.153.

Menurut elizabeth kennedy (dalam yusi iwan) buku cerita bergambar merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai media grafis dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, kemudian dilengkapi dengan sebuah gambar yang merupakan kesatuan dari cerita itu sendiri untuk menyampaikan suatu fakta atau gagasan.¹¹

Cerita bergambar dalam sejarah perkembangannya sering dikaitkan dengan komik. Meski cerita bergambar dan komik sama-sama menggunakan gambar dalam pembuatan ceritanya, ada juga perbedaan diantara keduanya yang mendasar antara cerita bergambar dan komik. Cerita bergambar, yaitu terdiri dari tulisan sebagai isi cerita dan gambar sebagai penghiasnya. Sedangkan komik terdiri atas panel, gambar, dan balon kata, yang harus dibaca secara berurutan untuk memahami isi cerita atau komik bercerita melalui bahasa gambar.¹²

Menggunakan buku cerita bergambar pada proses kegiatan belajar mengajar dapat bermanfaat karena aktivitas belajar akan lebih terarah dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Buku cerita bergambar dapat memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tulisan. Dengan demikian, pesan yang terdapat dalam isi teks tersebut dapat mendorong anak untuk lebih giat dalam belajar.

¹¹*Ibid*, h.5.

¹²Thio Dhamma Kumaro Sulis,Dkk , *Perancangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar Rakyat Kalimantan Timur Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral*, (Surabaya: Jurnal Dkv Adiwarna 1, No. 2, Universitas Krister Petra, 2013), h. 4.

2. Ciri-Ciri Buku Cerita Bergambar

Menurut Anitah (dalam Lely Darmayanti) bahwa ciri-ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a. Buku cerita bergambar harus nyambung terhadap tingkatan umur dan kemampuan peserta didik.
- b. Bersahaja, yaitu dalam artian tidak terlalu kompleks, maka dengan adanya gambar itu peserta didik akan mendapatkan gambaran yang lebih pokok.
- c. Realistis, yaitu berarti gambar pada buku tersebut sesuai dengan yang akan digambarkan sehingga harus lebih memperhatikan perbandingan ukuran suatu buku dan gambar sebagai salah satu media pembelajaran.¹³

Dengan adanya ciri-ciri buku cerita bergambar pendidik lebih mudah dan mampu dalam membuat salah satu media pembelajaran yang baik untuk peserta didik. Dalam pembuatan buku cerita harus sesuai dengan tingkatan umur peserta didik, jika dibuat tidak sesuai dengan tingkatan umur peserta didik akan lebih sulit untuk memahami buku cerita bergambar tersebut, karena peserta didik dilihat dari tingkatan umur memiliki kemampuan yang berbeda.

¹³Lely Damayanti, Vitalis Djarot Sumarwoto, *Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015*, (Mediun: *Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)* Vol. 3 No. 2, 18 November 2016), h. 12-23.

3. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar

Menurut Mitchell (dalam Burhan Nurgiyantoro) fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar, yaitu :

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik belajar tentang keberadaan didunia ditengah masyarakat dan alam.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik belajar tentang mengenal orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.
- c. Buku cerita bergambar dapat menolong peserta didik untuk mengapresiasi keindahan.

Salah satu media pembelajaran, yaitu buku cerita bergambar mempunyai peran yang sangat penting dalam prose pembelajaran, karena buku cerita bergambar ini dapat menolong peserta didik dalam berbagai hal, seperti peserta didik dapat belajar tentang alam sekita, belajar mengenal orang lain dan dapat mengapresiasi keindahan.

4. Kriteria Memilih Buku Cerita Bergambar Yang Baik

Memilih buku bacaan yang baik dapat meningkatkan minat belajar anak-anak, khususnya anak-anak sekolah dasar. Menurut *Read is Fundamental* dalam *e-book Choosing Good Book* memilih bacaan untuk anak yang baik adalah sebagai berikut :

- a. Teks bacaan yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik.

- b. Ilustrasi harus menarik dan dapat memvisualisasikan teks serta memberi petunjuk mengenai makna dari kata-kata yang jarang terdengar oleh peserta didik.
- c. Buku yang dikemas dengan menarik agar menjadi perhatian peserta didik.
- d. Kata-kata yang digunakan harus sederhana dengan ilustrasi yang membantu.
- e. Buku dengan karakter favorite bagi peserta didik.
- f. Cerita yang suka didengar peserta didik, bagus untuk membantu peserta dalam membaca sendiri.¹⁴

Dengan demikian pendidik harus bisa dalam memilih media pembelajaran buku cerita bergambar yang baik seperti teks bacaan yang mudah dibaca, ceritanya lebih menarik untuk dibaca dan buku dikemas semenarik mungkin agar menjadi perhatian peserta didik.

5. Manfaat Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar dipilih sebagai salah satu media pembelajaran karena sebagian besar peserta didik yang suka melihat-lihat dan membaca buku, walaupun peserta didik tidak mengetahui isi dari buku tersebut. Selain menarik buku cerita bergambar mempunyai beberapa manfaat, yaitu :

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu perkembangan emosi peserta didik.
- b. Peserta didik dapat dengan mudah memperoleh kesenangan.

¹⁴Anisa Nurkhasanah, *Pengembangan Buku Cerita 'Petrus Sinau Basa Jawa' Untuk Kelompok B Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Vol. 4 No. 2, e-ISSN: 2503-3530 p-ISSN: 2406-8012, Desember 2017, h. 113.

- c. Dapat membantu peserta didik belajar tentang dunia dan untuk menstimulasi imajinasi yang kreatif saat belajar.¹⁵

Beberapa manfaat peserta didik dari membaca buku cerita bergambar dapat memotivasi dalam belajar dan memahami materi dengan lebih mudah. Sehingga dengan membaca buku cerita bergambar dapat memberikan dampak yang positif bagi anak usia dini dan mengembangkan kognitif peserta didik.

B. Hakikat *CorelDraw*

1. Pengetian *CorelDraw*

CorelDraw adalah perangkat lunak editor grafik *vector* berbasis sistem Operasi *Windows*. *CorelDraw* dibuat dari perusahaan *software* terkemuka yang berbasis di Ottawa, Canada.¹⁶ *CorelDraw* merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat banyak sekali *tool* dan fungsi dari *Menubar*. perangkat lunak desain grafis sangat penting bagi seorang desainer sebagai alat bantu menuangkan ide-ide segar dan kreatif.

Menurut budiman *CorelDraw* merupakan pengolah grafis dengan basis *vector* atau garis, dimana unsur dasar yang mendasarinya adalah garis.¹⁷

Menurut feri sulianti *Software CorelDraw* adalah perangkat lunak olah grafis berbasis *vector*, yang memungkinkan pengguna mengolah grafis

¹⁵ Eni Suryaningsih, Laila Fatmawati, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa Sd*, (Yogyakarta: Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Vol. 4 No. 2, e-ISSN: 2503-3530 p-ISSN: 2406-8012, Oktober 2017), h. 113.

¹⁶ Surya Bakti, dkk, *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL)*, (Medan: Jurnal Riset Komputer Vol. 3 No. 4, Universitas Teknik Informatika Budi Darma, 2016), h. 1.

¹⁷ aidil Afriansyah, *Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia*, (Sekayu: Jurnal TIPS, No. 1, Universitas Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu, 2018), h. 4.

tanpa dibatasi beberapa besar ukuran objeknya. Dengan demikian, walau walau objek grafis dibuat lebih besar atau lebih kecil sesuai kebutuhan, kualitas *image* akan tetap dipertahankan. Tidak hanya kemampuan merancang grafis, *CorelDraw* memiliki berbagai kelebihan dan fitur lainnya, karena perangkat lunak ini diperlengkapi dengan berbagai *tool editing* untuk mengola dan memodifikasi berbagai atribut objek grafis.

C. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengetian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “sejarah” berasal dari bahasa arab “syajaratun”. Yang artinya pohon. Bila digambarkan secara sistematis, sejarah hampir sama dengan pohon, yang mempunyai cabang dan ranting, berawal dari bibit, lalu tumbuh dan berkembang, kemudian layu dan tumbang, sejalan dengan kata sejarah adalah silsilah, kisah atau hikayat yang berasal dari arab.¹⁸ Sejarah juga mengandung arti ketentuan masa atau waktu yang merupakan kejadian-kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.¹⁹

Menurut Sidi Gazalba kebudayaan adalah cara berfikir dan cara merasa didalam segi kehidupan didalam lingkungan masyarakat. Kebudayaan juga merupakan hasil cipta, karsa dan rasa manusia untuk mencapai kesempurnaan hidup. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan

¹⁸ Munawir, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Siswa Kelas Iv Dengan Strategi Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Di Madrasah Ibtidaiyah Assyafi'iyah Tanggul Wonoayu, Sidoarjo*, (Surabaya: Jurnal Madrasatuna Vol. 4 No. 01, Februari 2014), h. 4.

¹⁹ Aslan Dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Pontianak Timur: Cv. Razka Pustaka, 2018), h. 54-56.

bahwa kebudayaan islam adalah hasil cipta, karsa, dan rasa manusia untuk mencapai kesempurnaan hidup berdasarkan ajaran-ajaran islam.²⁰

Islam berasal dari bahasa arab yaitu “aslama-yuslimu-islaman” yang artinya selamat. Menurut istilah, islam adalah agama yang diturunkan oleh Allah SWT kepada Nabi Mmuhammad SAW untuk membimbing umat manusia meraih kebahagiaan dunia dan akhirat.²¹

Jadi dari pengetian diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan islam adalah catatan lengkap tentang peristiwa dan segala sesuatu dimasa lampau yang dihasilkan oleh umat islam untuk kemasalahatan hidup dan kehidupan manusia. Sejarah kebudayaan islam juga berfungsi sebagai alat untuk mempelajari kejadian yang terjadi dimasa lampau sebagai acuan untuk lebih dapat memajukan islam dari pada sebelumnya. Belajar dari sejarah adalah tuntutan syari’ah islam karena sejarah adalah memori individu, hgolongan, agama dan ummat yang diambil ibroh darinya, sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-A’raf, ayat 176 yang berbunyi:



فَأَقْصِبْ الْقَصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “maka ceritakanlah wahai nabi, kisah ini kepada kaummu agar mereka berfikir”.²²

²⁰ Ibid, h. 55.

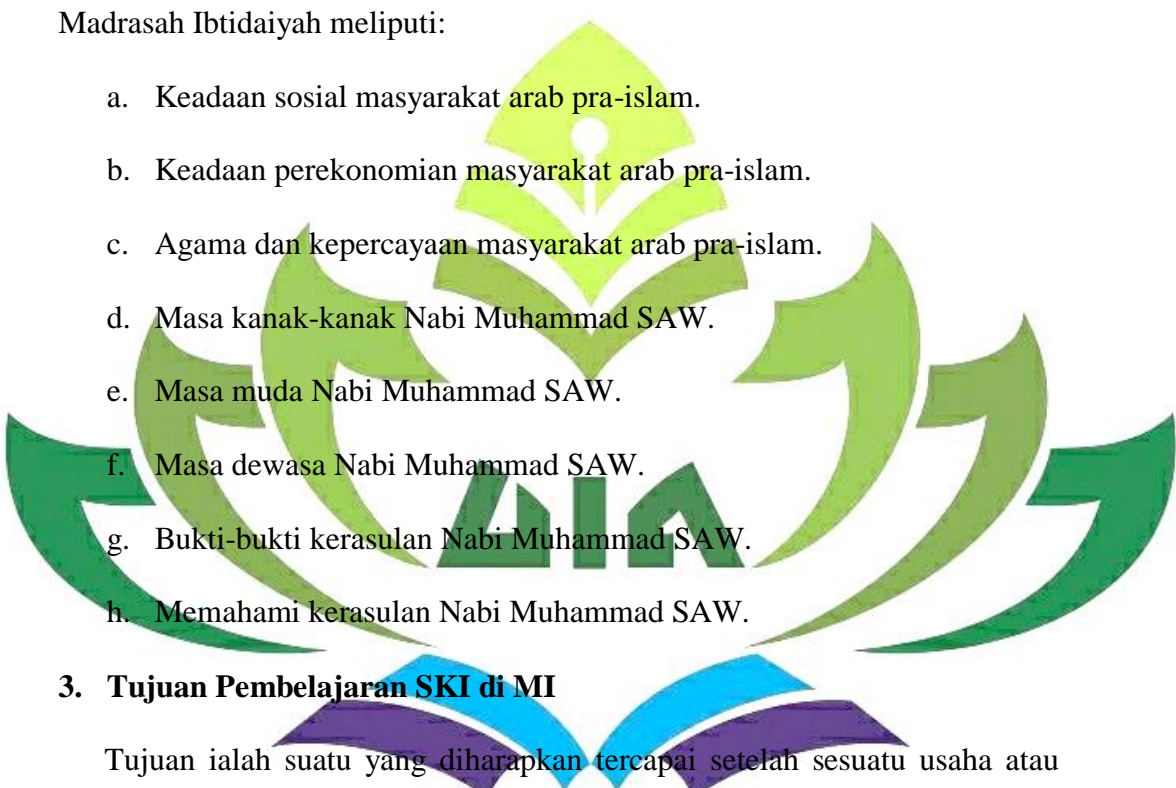
²¹ Ibid, h. 56.

²² Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, h. 138.

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa sejarah merupakan cerita masa lampau, dengan mempelajari kejadian yang terjadi dimasa lampau kita dapat mengetahui baik buruknya suatu kejadian, dan dapat membimbing umat manusia meraih kebahagiaan dunia dan akhirat.

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI Di MI

Adapun Ruang lingkup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- 
- a. Keadaan sosial masyarakat arab pra-islam.
 - b. Keadaan perekonomian masyarakat arab pra-islam.
 - c. Agama dan kepercayaan masyarakat arab pra-islam.
 - d. Masa kanak-kanak Nabi Muhammad SAW.
 - e. Masa muda Nabi Muhammad SAW.
 - f. Masa dewasa Nabi Muhammad SAW.
 - g. Bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW.
 - h. Memahami kerasulan Nabi Muhammad SAW.

3. Tujuan Pembelajaran SKI di MI

Tujuan ialah suatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai.²³ Tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan islam untuk menumbuhkan, memupuk, mengembangkan, memelihara yang akan membentuk insan kamil.

Matapelajaran sejarah kebudayaan islam bertujuan supaya peserta didik mempunyai kemampuan-kemampuan yaitu :

²³Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2018), h. 52.

- 
- a. Menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
 - b. Menumbuhkan kesadaran peserta didik pada pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
 - c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
 - d. menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik pada peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
 - e. meningkatkan kemampuan peserta didik saat mengambil amanat dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan menyangkutkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

D. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Putu Eka Dambayana Saputra "Pengembangan Cerita Bergambar Berkarakter untuk Anak SD/MI" disimpulkan bahwa hasil yang terkait uji ahli dengan kuesioner validasi 2 orang ahli literasi dan pendidikan menyatakan bahwa isi cerita relevan dengan tingkat perkembangan anak.

Nilai rata-rata terhadap komponen isi cerita oleh kedua ahli adalah 3,5 dengan kategori sangat baik.²⁴

2. Wigianto “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar” disimpulkan bahwa buku cerita bergambar pendidikan karakter tanggung jawab dinilai oleh *reviewer* layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran tidak adanya revisi. Tahap uji coba dalam kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 5 anak kelas 2 A yang hanya dilaksanakan satu kali. Dari hasil validasi ahli dan penilaian *reviewer* Pendidikan Karakter Tanggung Jawab dinyatakan layak dengan sedikit revisi.²⁵
3. Rahimah Rabita Nor Prihatina “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran IPS Siswa SMP Kelas VIII” dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, guru IPS maupun siswa, semuanya berkisar pada rerata antara 4 – 4,65 dengan kategori baik sangat baik. Rata-rata skor akhir uji penggunaan media oleh siswa sebesar 4,3467 dengan kriteria sangat baik. Dengan hasil uji yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.²⁶

²⁴Putu Eka Dambayana Saputra, *Pengembangan Cerita Bergambar Berkarakter Untuk Anak SD/MI*, Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia ISSN: 2339-1553, 2014.

²⁵Wigianto, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Uny, 2015.

²⁶Rahimah Rabita Nor Prihatina, *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Ips Siswa Smp Kelas Viii*, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Iniversitas Negeri Yogyakarta, 2015.

4. Anisa Nurkhasanah “Pengembangan Buku Cerita “Petrus Sinau Basa Jawa” untuk Kelompok B Taman Kanak-kanak” dapat disimpulkan bahwa buku cerita “Petrus Sinau Basa Jawa” mendapat nilai sangat baik dan layak yang dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi pada nilai sangat baik (69), ahli media pada kategori nilai sangat baik (67), dan hasil nilai rata-rata uji coba pada peserta didik dengan penilaian uji coba lapangan awal pada kategori sangat baik (38,4), dan uji coba lapangan operasional pada kategori sangat baik (38,67).²⁷
5. Septi Utami “Pengembangan Media Cerita Bergambar Mata Pelajaran IPA untuk Anak Autis Kelas III di Sd Negeri 3 Poncowarno Kabupaten Lampung Tengah” dapat disimpulkan bahwa produk media cerita bergambar efektif dengan hasil post test lebih besar dari pre test, (86,66% > 60%; 4) daya tarik media cerita bergambar dalam kategori menarik (89,58%).²⁸

Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan: Skripsi Putu eka dambayana saputra menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, penelitian skripsi Wigianto dalam kesimpulannya bahwa buku cerita bergambar mampu dipahami oleh peserta didik dengan baik, penelitian skripsi Rahimah Rabita Nor Prihatina meneliti di jenjang SMP, penelitian skripsi Anisa Nurkhasanah dalam produk buku

²⁷ Anisa Nurkhasanah, *Pengembangan Buku Cerita ‘Petrus Sinau Basa Jawa’ Untuk Kelompok B Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

²⁸ Septi Utami, Dkk, *Pengembangan Media Cerita Bergambar Bidang Studi Ipa Untuk Anak Autis*, (Lampung: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old) Vol. 5 No. 1, Januari 2017).

cerita bergambar menggunakan bahasa jawa, penelitian skripsi Septi Utami dalam penelitian di tujukan pada anak autis.

Melihat perbedaan penelitian menyimpulkan bahwa proposal penelitian ini orisinalitas dan layak untuk diteliti. Dari rumusan masalah yang terdapat pada skripsi ini mempunyai isi yang berbeda dari penelitian sebelumnya yakni: adanya suatu produk yang dikembangkan, untuk menguji kelayakan media buku cerita bergambar, menggunakan bahasa indonesia, dan meneliti dijenjang MI.

E. Kerangka Berfikir

Bahan ajar dapat di buat dalam bentuk seperti cetakan, non cetak dan bersifat audio visual. Cerita bergambar ialah salah satu media visual yang dipakai dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima mata pelajaran ski. Karena pada dasarnya peserta didik memerlukan media pembelajaran yang sesuai dan tepat agar dapat digunakan selama proses pembelajaran.

Media cerita bergambar disusun dengan proses pengembangan sehingga memanfaatkan literatur yang ada untuk dijadikan bahan media cerita bergambar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pada kenyataannya, bahan ajar yang tersedia belum berhasil dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penyebabnya, yaitu tidak adanya media yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik di MIN 6 Way Halim Bnadar Lampung untuk dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik secara optimal.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bertujuan untuk mempermudah anak dalam memahami materi, mengembangkan kemampuannya, kebutuhan dan minat peserta didik. Adapun tujuan lainnya agar para peserta didik mampu menumbuhkan nilai karakter dalam kehidupannya sehari-hari. Materi yang diberikan untuk kelas III MI dilaksanakan pada media buku teks, sedangkan penyajian dengan buku teks saja kurang memadai.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik kelas III MI. Media buku cerita bergambar dikembangkan sebagai suatu alternatif penyajian Sejarah Kebudayaan Islam mampu menarik minat dan mudah diingat peserta didik karena adanya gambar-gambar yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar dan antusias peserta didik. Peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran yang disajikan secara visual, sehingga peserta didik pun merasa senang atau merasa tidak jenuh selama proses pembelajaran.

Adanya kelebihan yang ada pada media buku cerita bergambar, peneliti yakin bahwa akan mempermudah peserta didik dalam belajar. Secara umum kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Krangka berfikir bahan ajar buku cerita bergambar kelas III MI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas III MIN 6 Way Halim Bandar Lampung dan di kelas III MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Penelitian dilakukan pada tanggal 18-26 juli 2019.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan disebut juga dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* ialah suatu metode penelitian yang dapat dipakai untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu dan mampu menguji keefektifan produk tertentu.²⁹

Dalam bidang pendidikan *Research and Development* adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Menurut Brog *Research and Development* merupakan model penelitian yang banyak digunakan untuk pengembangan pendidikan. R & D itu sendiri menurut berkembang dalam penelitian yang sering dilakukan oleh dunia industry untuk menemukan suatu produk yang dianggap sangat cocok dengan kebutuhan manusia itu sendiri.³⁰

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta Cv. Cet. Ke 25, 2017), h. 407.

³⁰Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Penada Media Group, 2014), h. 129.

Tujuan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat dalam proses pembelajaran.³¹ Dalam bidang pendidikan pengembangan ialah penelitian yang berorientasi pada suatu produk yang dikembangkan dapat berupa bahan ajar, media, metode, pendekatan atau strategi pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan ialah media pembelajaran yaitu buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI tercantumpada ayat yang berkaitan dengan cerita dalam surat yusuf ayat 111.



Artinya : “ *sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. AL Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sasutau, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman*”. (Q.S Yusuf : 111)³²

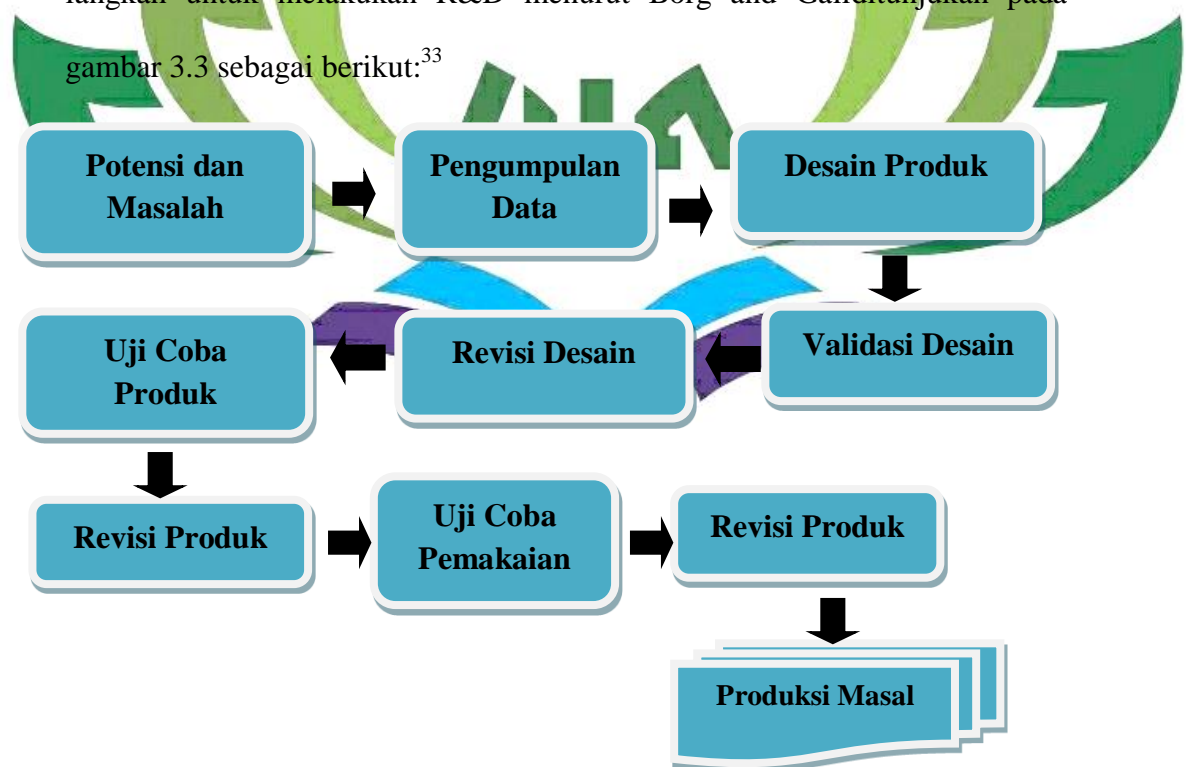
³¹Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 161.

³² Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008), h. 248.

C. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Langkah penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan bahan instruksional oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih sebab mempunyai langkah-langkah yang cukup terperinci, prosedur pengembangan itu terdiri dari sepuluh langkah, penyesuaian dengan tujuan penelitian pengembangan adalah mengembangkan suatu bahan ajar yaitu buku cerita bergambar materi Bukti-Bukti Kerasulan Nabi Muhammad SAW yang dimanfaatkan oleh pendidik serta peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall. Adapun Langkah-langkah untuk melakukan R&D menurut Borg and Gall ditunjukkan pada gambar 3.3 sebagai berikut:³³



³³Adelina Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 88.

Gambar 3.2

Langkah-langkah Penggunaan

Metode Research and Development (R & D) Menurut Borg and Gall

Model yang dipakai mempunyai langkah-langkah pengembangan yang sangat sesuai terhadap penelitian pengembangan pendidikan ialah penelitian yang mampu menghasilkan dan mengembangkan suatu produk tertentu dengan dilakukan uji ahli seperti uji materi, uji bahasa, uji media, uji pendidik, dan uji coba di lapangan untuk menguji kelayakan suatu produk.

Menurut Borg and Gall (dalam Adelina Hasyim) menerangkan jika seseorang mempunyai rencana untuk melakukan penelitian pengembangan suatu proyek untuk tesis dengan disertasi, berfikir dengan cermat, lebih baik ialah dengan melakukannya dengan proyek skala kecil dengan melibatkan sejumlah subjek uji coba yang terbatas dan desain intruksional yang dibuat oleh peneliti. apabila peneliti tidak memiliki keuangan yang terbatas, maka peneliti dapat menghindari media pembelajaran yang mahal, cara lain dapat menurunkan proyek maka penelitian membatasi penelitian dengan melakukan beberapa langkah saja dari siklus R & d.³⁴

Borg and Gall menunjukkan jumlah 10 langkah dalam penelitian R & d dapat dibatasi, apalagi dengan sumber keuangan terbatas. Langkah delapan, sembilan dan sepuluh memerlukan biaya yang tidak sedikit. Diperlukan sejumlah subjek uji coba yang ada dari 10 samapai 30 sekolah dengan maksimal 200 subyek dengan melakukan teknik pengumnpulan data campuran. Kegiatan ini sangatlah membutuhkan banyak biaya, membuat

³⁴*Ibid*, h. 88-89.

peneliti khususnya dalam penulisan skripsi, tesis atau disertai membatasi pada langkah ke 7 saja.

Berdasarkan penjelasan Borg and Gall dan yang sudah dikembangkan sebelumnya, dari langkah pengembangan ini peneliti membatasi sampai tujuh langkah dari sepuluh langkah sebab keterbatasan biaya dan waktu yang cukup lama.³⁵

Pengembangan produk yang dilakukan dalam peneliti ini hanya sampai pada tahap produk akhir, yaitu buku cerita bergambar berbasis CorelDraw pada mata pelajaran ski dikelas III MI. penelitian yang tidak sampai tahap uji pemakaian dan produksi masal dari produk yang sudah dihasilkan sebab peneliti memakai tujuh langkah yang sudah layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan diperkuatnya pernyataan oleh ahli validasi dan peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan validator, pendidik dan peserta didik, berdasarkan kemenarikannya dan kemampuan peneliti sehingga tidak memilih semua langkah yang ada. untuk sampai ketahap uji coba pemakaian dan produksi masal produk maka dapat dilakukan pada peneltian selanjutnya. Maka produk akhir dari penelitian pengembangan ini, yaitu suatu bahan ajar buku cerita bergamabar berbasis CorelDraw pada mata pelajaran SKI dikelas III MI.

³⁵Sugiyono, *Op Cit*, h. 427.

1. Potensi dan Masalah

Proses melakukan kegiatan awal sebelum melaksanakan pengembangan pada bahan pembelajaran dengan memakai buku cerita bergambar adalah analisis kebutuhan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Berdasarkan analisis kebutuhan, potensi yang ada di MIN 6 Bandar Lampung dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung adalah siswa tertarik dengan adanya media pembelajaran, Guru mengatakan akan lebih baik jika ada bahan ajar seperti buku cerita gambar, guru memberikan referensi dari buku, dengan ini menjadi alasan untuk peneliti mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis CorelDraw. Sedangkan masalah ditemukan bahwasannya pendidik telah menggunakan bahan ajar, namun bahan ajar buku paket dan bahan ajar tersebut kurang menarik. Kemudian media buku cerita bergambar yang ada di sekolah tersebut tidak digunakan lagi dan jumlahnya sudah berkurang.

Maka dari itu, dilakukannya observasi dan wawancara untuk mengetahui bagaimana kondisi di kelas III, peneliti akan menggunakan bahan ajar berupa buku cerita bergambar sebagai suatu acuan pembelajaran supaya peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, peserta didik mudah memahami materi dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini peneliti akan melaksanakan wawancara kepada guru wali kelas III, yaitu pada bidang studi Sejarah Kebudayaan

Islam dan siswa. pelaksanaan wawancara kepada guru wali kelas, pada bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilihat pada lampiran. Dilakukan wawancara dengan pendidik saat analisis kebutuhan untuk dapat mempermudah peneliti saat melakukan proses pengembangan.

2. Pengumpulan Data

Sesudah pelaksanaan analisis kebutuhan data telah lengkap dan jelas maka proses yang akan dilaksanakan berikutnya ialah mengumpulkan data atau informasi dengan sumber referensi yang mampu menunjang pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI tingkat MI. Jadi, sumber dari referensi untuk mengembangkan bahan ajar yang di dapat dari sumber yang relavan yaitu dapat menggunakan buku, internet. setelah mendapat data atau informasi dapat mempermudah peneliti dalam kegiatan pembuatan produk buku cerita bergambar menggunakan pendekatan berbasis CorelDraw pada mata pelajaran SKI kelas III MI.

3. Desain Produk

Langkah selanjutnya dapat dilakukan ialah desain produk, pada langkah ini perencanaan produk awal yang dilaksanakan oleh peneliti ialah mengumpulkan bahan dilaksanakan dengan cara mencari diinternet, jurnal dan membaca buku. Bersama dengan itu dilaksanakan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama, yaitu buku, jurnal, dan lain-lain. Didaalam buku bergambar yang peneliti buat ada berbagai unsur-unsur seni atau desain meliputi:

- a. Ruang (*Space*),
- b. Gambar (*Image*),
- c. Teks,
- d. Titik.
- e. Garis,
- f. Arah,
- g. Bentuk (*Form*),
- h. Tekstur,
- i. Penekanan warna (*Tone/Value*). Dan
- j. Warna.

Sebelum melakukan mengembangkan produk buku cerita bergambar, peneliti membuat perancangan kegiatan pengembangan produk. Langkah-langkah perencanaan produk buku cerita bergambar ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengambilan Tema

Dari mata pelajaran SKI di kelas III MI ditemukan tema yang tepat untuk bagian cover buku cerita bergambar untuk anak MI kelas III.

- b. Standar isi

Standar kompetensi inti dan kompetensi dasar dilakukan berdasarkan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. kompetensi dasar berisi sejumlah kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Sedangkan indikator adalah tingkah

laku peserta didik yang dapat dilihat dan muncul sebagai tanda ketercapaian dari kompetensi dasar (KD) tertentu.

c. Pembuatan alur cerita/ *story board*

sesudah pembuatan tema, peneliti membuat alur cerita yang berkaitan dengan cerita dalam mata pelajaran SKI kelas III MI.

d. Pembuatan karakter tokoh

Didalam media ajar buku cerita bergambar, peneliti membuat tokoh sesuai dengan cerita. Tokoh-tokoh tersebut harus semenarik mungkin, agar peserta didik dalam membaca buku cerita bergambar tidak jenuh.

e. Pembuatan ilustrai

langkah awal dalam proses pembuatan ilustrasi ialah dengan mengambil gambar dari internet.

f. Penyusunan buku cerita bergambar.³⁶

Penyusunan buku cerita bergambar ialah kegiatan penggabungan dan penataan teks/narasi dan gambar ilustrasi yang diteruskan dengan percetakan buku cerita bergambar. kegiatan ini dilaksanakan menggunakan pertimbangan *lay out* yang sesuai supaya narasi/teks tidak mengganggu gambar ilustrasi dan sebaliknya dengan menggunakan *corelDRAW* dan *soft ware photoshop*.

³⁶Wigianto, *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*, (yogyakarta: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY, 2015), h. 7.

kemudian setelah semua hal-hal itu selesai selanjutnya yang dilakukan, yaitu spesifikasi produk bahan ajar yang kemudian dikembangkan ialah media pembelajaran buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI kelas III MI.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai suatu rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar akan lebih menarik sehingga peserta didik akan lebih fokus dalam belajar dan kreatif dalam mengikuti pelajaran dari pada sebelumnya. Dalam buku *Encyclopedia of Education Evaluation* yang ditulis oleh Scarvla B. Anderson dan kawan-kawan disebutkan *A test is valid if it measures what purpose to measure* yang diartikan lebih kurang demikian sebuah tes tersebut dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Dalam bahasa Indonesia “valid” disebut dengan istilah “sahih”.³⁷

Validasi desain terdiri dari tiga tahap, yaitu :

a. Uji ahli media

Uji ahli media mempunyai tujuan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang dilaksanakan saat pembuatan buku cerita bergambar berbasis CorelDraw pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas III MI untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan buku cerita bergambar dalam proses pembelajaran. Uji

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h. 80.

ahli media dilakukan oleh dua orang ahli yaitu dosen UIN Raden Intan Lampung yang merupakan ahli bidang media. Ahli ini mengetahui secara detail hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis dari media yang sedang dikembangkan

b. Uji ahli bahasa

Uji ahli bahasa ialah seseorang yang mampu mempelajari dan meneliti tentang bahasa. Pada uji ahli bahasa bertujuan untuk menjelaskan fenomena bahasa yang bersifat alamiah, metode yang digunakan ahli bahasa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas III MI, yaitu abstrak dan formal untuk menilai ahli bahasa bersikap bahwa bahasa yang dihadapi memiliki sistem baik dalam bentuk maupun makna. Uji ahli bahasa dilakukan oleh dua dosen UIN Raden Intan Lampung.

c. Uji ahli materi

Pada uji ahli materi ini bertujuan untuk menguji bagaimana kelayakan dari segi materi, kesesuaian buku cerita bergambar melalui berbasis CorelDraw. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang berkompeten dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam. seseorang ahli tersebut dosen yang mengampu disiplin ilmu terkait. Uji ahli materi dilakukan oleh dua dosen UIN Raden Intan Lampung.

5. Perbaiki Desain

Sesudah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa jadi dapat diketahui kelemahan dari buku cerita bergambar tersebut. Kelemahan itu lalu diperbaiki untuk menghasilkan suatu produk yang lebih baik lagi. Jika perubahan-perubahan yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilaksanakan. jika, perubahan ini tidak terlalu besar dan mendasar, produk baru itu siap dipakai dan diujikan dilapangan sebenarnya.

6. Uji Coba Produk

Jika produk sudah selesai dibuat, maka kemudian diuji cobakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*).³⁸ uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi apakah bahan ajar berupa buku cerita bergambar Sejarah Kebudayaan Islam layak dan menarik sebagai bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

7. Revisi Produk

Hasil dari pelaksanaan uji cobakan produk, jika tanggapan pendidik ataupun peserta didik menyebutkan bahwa produk ini bagus dan menarik, dengan demikian dapat dikatakan bahwa bahan ajar ini telah selesai dikembangkan dan menghasilkan produk akhir. Namun apabila

³⁸Tito Fajar Setyawan, *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria Dalam Pembelajaran Perjasorkes Sma Negeri 1 Boja Tahun 2013*, (Jawa Tengah: Journal Of Physical Education, Sport, Health And Reactions Vol. 4 No. 6 Issn: 2252-6773,2015), h. 1870.

produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan disekolah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Saat kegiatan penelitian ini, pengumpulan data dapat menggunakan dengan beberapa cara yaitu :

1. Angket

Kuesioner (*questionair*) biasanya dikenal dengan sebutan angket. Pada dasarnya angket ialah suatu alat untuk memperoleh informasi atau respon seseorang terkait sebuah permasalahan, angket merupakan sebuah pertanyaan yang diisi oleh seseorang (*responden*).³⁹

Angket ialah suatu lembar penilaian dalam produk digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan dari pengembangan bahan ajar. Instrumen anket disusun dengan menggunakan skala *likert*.

2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung lapangan dimana tempat penelitian dilakukan dan untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran. Observasi pada penelitian ini dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung dan MIS Al-Hikmah Bandar Lampung.

³⁹ P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 55 .

3. Wawancara

Interviu juga dapat disebut dengan wawancara. Wawancara ialah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk mendapatkan informasi atau data dari terwawancara. wawancara dilakukan ketika peneliti belum mengetahui pasti permasalahan dan untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variable latar belakang peserta didik, orang tua, pnedidik, sikap terhadap sesuatu.⁴⁰

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada praktisi pendidikan. Wawancara dilakukan ketika peneliti belum mengetahui pasti permasalahan yang terjadi dan menannyakan kepada pendidik sebelum melakukan pengembangan produk.

Pada penelitian ini saat observasi dilakukan yang menjadi subyek wawancara adalah Ibu Markilah, S.Pd.I beliau guru mata pelajaran SKI kelas III MIN 6 Way Halim Bandar Lampung.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat yang dapat digunakan saat mengumpulkan data sebagai suatu bagian yang penting dalam penelitian. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu berupa angket unuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk ahli bahasa, angket untuk pendidik serta angket untuk siswa. Penilaian instrumen dilaksanakan dengan memakai validitas, yaitu membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data yaitu :

⁴⁰ *Ibid*, h. 39.

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Buku Cerita
Bergambar

No.	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Ahli Materi	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	9	4,5,6,7,8,9,10,11,12
		Penyajian	4	13,14,15,16
2.	Ahli Media	Desain Sampul	4	1,2,3,4
		Kesesuaian Isi	8	5,6,7,8,9,10,11,12
		Teknik Penyajian	5	13,14,15,16,17
3.	Ahli Bahasa	Bahasa	7	1,2,3,4,5,6,7
		Komunikatif	3	8,9,10
		Keruntutan dan Kesatuan Gagasan	2	11,12
4.	Guru	Isi	4	1,2,3,4
		Media Pembelajaran	4	5,6,7,8
		Tampilan	3	9,10,11
		Berbasis Nilai Karakter	2	12,13
		Bahasa	4	14,15,16,17
5.	Peserta Didik	Penyajian Media	4	1,2,3,4
		Penyajian Materi	3	5,6,7
		Tampilan	3	8,9,10
		Bahasa	4	11,12,13,14

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran, maupun tanggapan evaluator yang didapat dari lembar penilaian. Teknik analisis yang digunakan untuk melihat kevalidan Buku Cerita Bergambar yaitu berdasarkan Skala Likert. Skala Liker digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian sosial, yang ditetapkan oleh peneliti. Penskoran pada analisis data *instrument* validasi, dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.2
kriteria skor yang dilakukan untuk pengembangan
dalam memberikan penilaian pada buku cerita bergambar⁴¹

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Cukup setuju	Setuju	Sangat setuju

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaian nya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yakni sebagai berikut:⁴²

$$P = \frac{fN}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : p = Angka persentase atau skor penilaian

⁴¹ Doni Andriansyah, Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard Iso 9126-1, (Jakarta: Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Vol. 9 No. 1, 2017), h. 3.

⁴² Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 43.

F^X = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N^X = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.3
Tabel Skala Kelayakan⁴³

Skor	Kriteria
0 – 20%	Tidak layak
21% Skor Max – Skor Max 40 %	Kurang layak
41% Skor max – Skor Max 60%	Cukup layak
61% Skor Max – Skor Max 80%	Layak
81% Skor Max – Skor Max 100%	Sangat layak

⁴³Fafan Feri Ishaq, Achmad Lutfi, *Kelayakan Permainan Tiger Chemistry Sebagai Sarana Berlatih Siswa (Drill) Pada Materi Atom, Ion, Dan Molekul*, (Surabaya: *Journal Of Chemical Education* Vol. 1 No. 1, Mei 2012), h. 102.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Lapangan

Penelitian ini dilaksanakan di dua Sekolah, yaitu di MIN 6 Way Halim. Jl. Kimaja No. 50 Way Halim Bandar Lampung, kelurahan Sukarame, kecamatan sukarame , dan di MI Al-Hikmah Jl. Sultan Saleh Gg. Raden Saleh No. 23 Kedaton Bandar Lampung, kecamatan kedaton. Data awal ke dua sekolah ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh pihak sekolah yaitu, berupa buku cetak. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono yang akan dilakukan dari tahapan satu hingga tahapan tujuh. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar, yaitu pengembangan buku cerita bergambar berbasis CorelDraw pada materi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW kelas III MI. masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pendidik telah menggunakan bahan ajar, bahan ajar tersebut kurang menarik. Kemudian media buku cerita bergambar yang ada disekolah tersebut tidak digunakan lagi dan jumlahnya sudah berkurang. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan bahan ajar berupa buku cerita bergambar sebagai salah satu acuan pembelajaran agar

peserta didik lebih termotivasi dan lebih kreatif dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. Mengumpulkan Data

Setelah potensi dan masalah selesai, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data. Pada proses pengumpulan data buku cerita bergambar peneliti terlebih dahulu melihat pada buku, jurnal dan internet dalam merancang pembuatan buku cerita bergambar. Data awal peneliti mengumpulkan terlebih dahulu cerita tentang bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW yang akan disajikan pada buku cerita bergambar, setelah itu peneliti memilih cerita tentang bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW yang baik untuk dibaca oleh peserta didik.

3. Desain Produk

Setelah langkah potensi dan masalah serta pengumpulan data selanjutnya adalah desain produk dan produksi pengembangan, ada beberapa hal yang akan dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan buku cerita bergambar berbasis CorelDraw pada mata pelajaran SKI kelas III MI.

Buku cerita bergambar didesain dengan semenarik mungkin, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk membacanya. Dalam pembuatan buku cerita bergambar pada desain gambar di sesuaikan dengan cerita yang diambil untuk dibuat menjadi suatu buku. Pada bagian sampul depan dan sampul belakang di desain sesuai dengan tema judul yang didesain. Pewarna pada kertas diberi warna-warni didesain semenarik mungkin.

peneliti membuat buku cerita bergambar berbasis CorelDraw dengan desain produk yang belum pernah diuji cobakan.

4. Validasi Desain

Sebelum produk buku cerita bergambar diuji cobakan dilapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan 2 dosen ahli bahasa, 2 ahli materi, 2 ahli media dan 2 respon pendidik. Validasi ahli dilakukan agar produk buku cerita bergambar yang dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang akan dikembangkan layak diujicobakan terhadap peserta didik. Validasi ahli dilakukan agar produk yang akan dikembangkan tidak terlalu banyak mengalami kesalahan. Adapun data hasil dari para validasi ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan validasi respon pendidik, yaitu sebagai berikut:

a. Validasi ahli bahasa

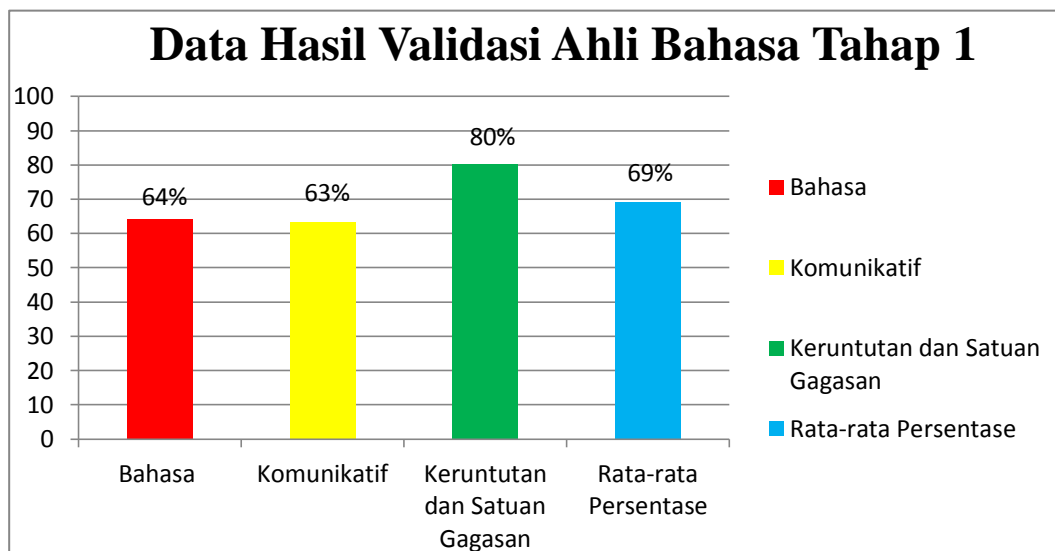
Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk bahan ajar buku cerita bergambar beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen. Adapun validator yang menjadi ahli bahasa, yaitu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Bapak Dr. Nasir, M.Pd dari UIN Raden Intan Lampung yang berkompeten dalam bidang bahasa 02 mei dan 13 mei di kampus UIN Raden Intan Lampung.

Data hasil validasi ahli bahasa tahap 1 dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4.4
Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
1	Bahasa	3,2	64%	layak
2	Komunikatif	3,2	63%	layak
3	Keruntutan dan kesatuan gagasan	4,0	80%	layak
Rata-rata			69%	layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian tahap 1 oleh ahli bahasa pada Tabel 4.6 dari 2 validator di peroleh pada aspek bahasa yang meliputi tujuh indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 3,2 dengan persentase 64%, aspek komunikatif yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 3,2 dengan persentase 63%, aspek keruntutan dan kesatuan gagasan yang meliputi 2 indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 4,0 dengan persentase 80%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 69% dengan kategori layak. Selain dalam bentuk table data hasil validasi penilaian tahap 1 oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



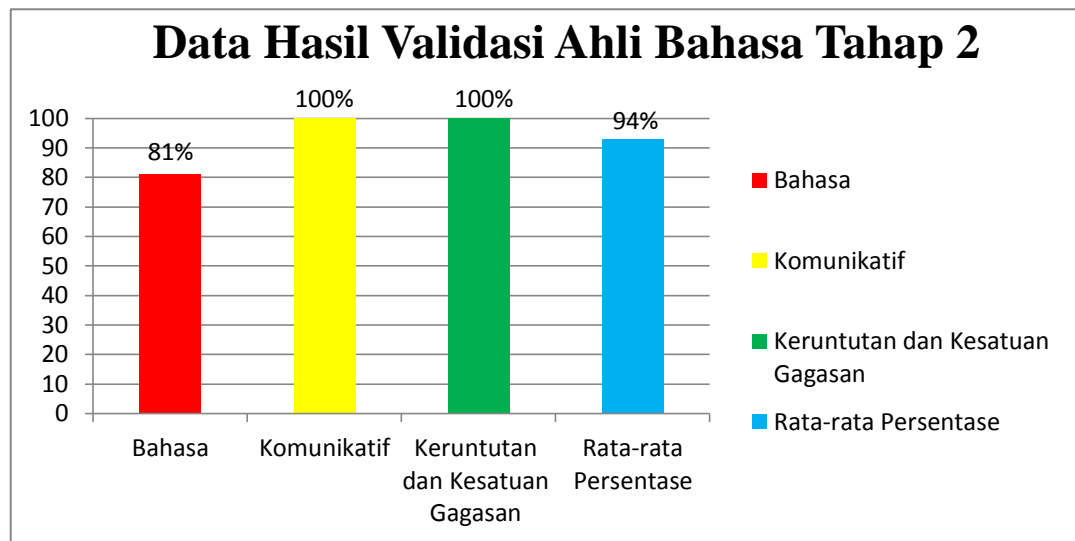
Gambar 4.5
Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Tabel 4.5
Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Presentase	Kriteria
1	Bahasa	4,1	81%	Sangat Layak
2	Komunikatif	5,0	100%	Sangat Layak
3	Keruntutan dan kesatuan gagasan	5,0	100%	Sangat Layak
Rata-rata			94%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh ahli bahasa pada Tabel 4.6 dari 2 validator di peroleh pada aspek bahasa yang meliputi tujuh indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 4,1 dengan persentase 81%, aspek komunikatif yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 5,0 dengan persentase 100%, aspek keruntutan dan kesatuan gagasan yang meliputi 2 indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 5,0

dengan persentase 100%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 94% dengan kategori Sangat layak. Selain dalam bentuk table data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.6
Grafik Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk bahan ajar buku cerita bergambar beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi dari dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Bapak Indra Saputra, M.Pd.I dan Bapak Ahmad Shodiq, M.Ag dari UIN Raden Intan Lampung yang berkompeten dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam.

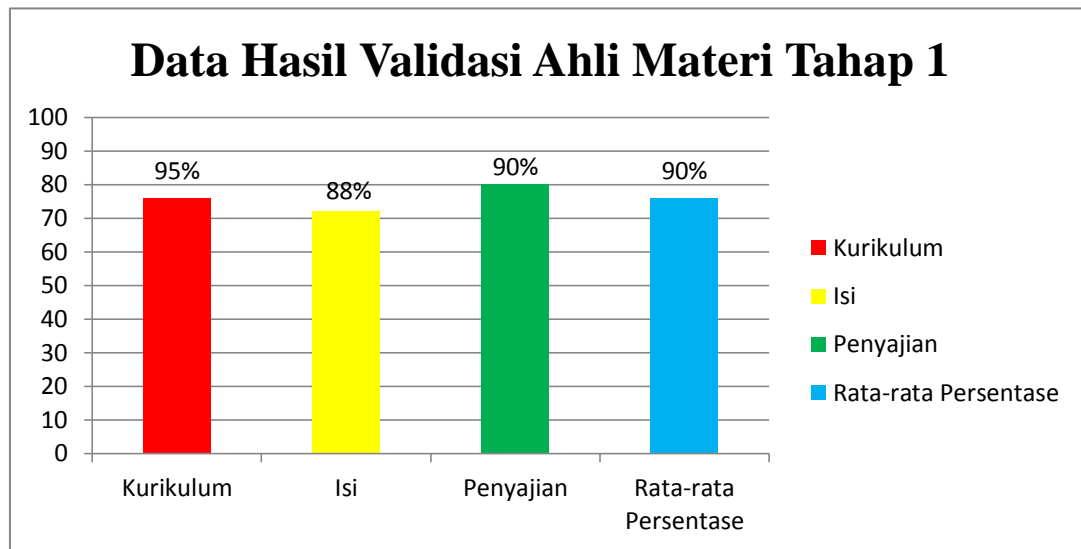
Penilaian ahli materi meliputi kurikulum, isi, dan penyajian, peneliti menyerahkan bahan ajar buku cerita bergambar beserta lembar penilaian

kepada dosen ahli materi pada hari senin 13 mei dan senin 27 mei di kampus UIN Raden Intan Lampung. Data hasil validasi penilaian ahli materi tahap 1 dapat dilihat pada Tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1	Kurikulum	3,8	77%	Layak
2	Isi	3,6	72%	Layak
3	Penyajian	4,0	80%	Layak
Rata-rata			76%	Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian tahap 1 oleh ahli materi pada Tabel 4.8 dari 2 validator di peroleh pada aspek kurikulum yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 3,8 dengan persentase 77%, aspek isi yang meliputi sembilan indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 3,6 dengan persentase 72%, aspek penyajian yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,0 dengan persentase 80%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 76% dengan kategori layak. Selain dalam bentuk table data hasil validasi penilaian tahap 1 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



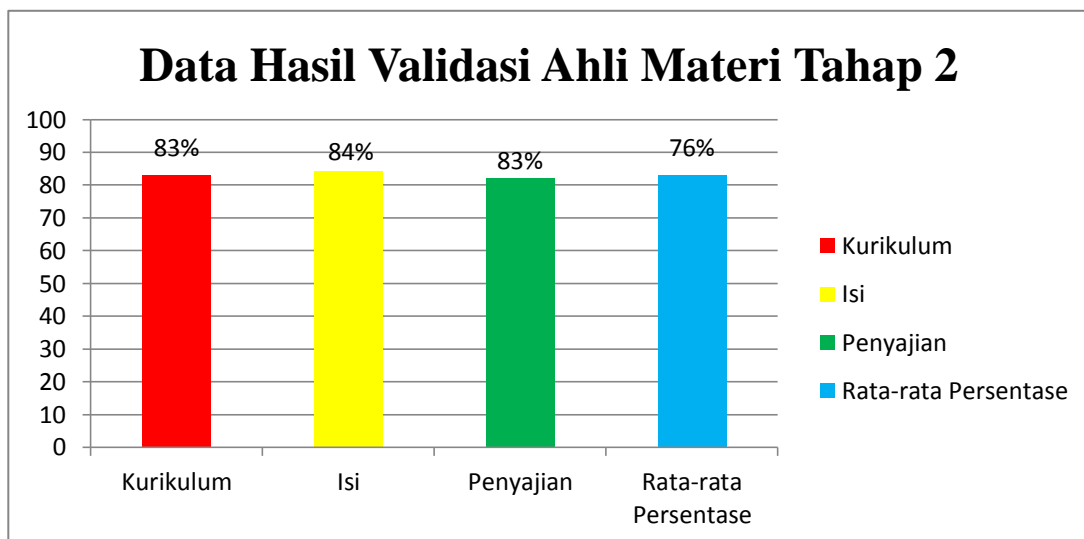
Gambar 4.7
Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1

Tabel 4.7
Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1	Kurikulum	4,2	83%	Sangat Layak
2	Isi	4,2	84%	Sangat Layak
3	Penyajian	4,1	83%	Sangat Layak
Rata-rata			83%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh ahli materi pada Tabel 4.9 dari 2 validator di peroleh pada aspek kurikulum yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,2 dengan persentase 83%, aspek isi yang meliputi sembilan indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,2 dengan persentase 84%, aspek penyajian yang meliputi 2 indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,1 dengan persentase 83%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 83% dengan kategori sangat layak. Selain dalam

bentuk table data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.8
Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2

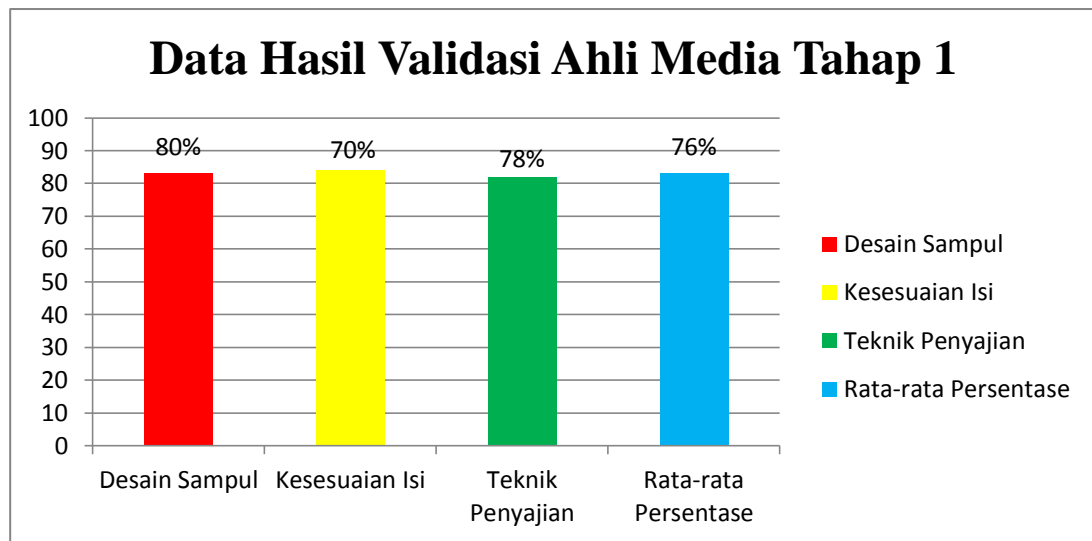
c. Validasi Ahli Media

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk bahan ajar buku cerita bergambar beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli media. Adapun validator yang menjadi ahli media dari dosen UIN Raden Intan lampung Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I dan Bapak Anton Trihasnanto, M.Pd. Penilaian ahli media meliputi desain sampul, kesesuaian isi dan teknik penyajian, peneliti menyerahkan bahan ajar buku cerita bergambar beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media pada hari senin 20 mei dan kamis 20 juni di kampus UIN Raden Intan lampung. Data dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1	Desain Sampul	4,0	80%	Layak
2	Kesesuaian Isi	3,5	70%	Layak
3	Teknik Penyajian	3,9	78%	Layak
Rata-rata			76%	Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian tahap 1 oleh ahli media pada Tabel 4.9 dari 2 validator di peroleh pada aspek desain sampul yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,0 dengan persentase 80%, aspek kesesuaian isi yang meliputi delapan indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 3,5 dengan persentase 70%, aspek teknik penyajian yang meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 3,9 dengan persentase 78%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 76% dengan kategori layak. Selain dalam bentuk table data hasil validasi penilaian tahap 1 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



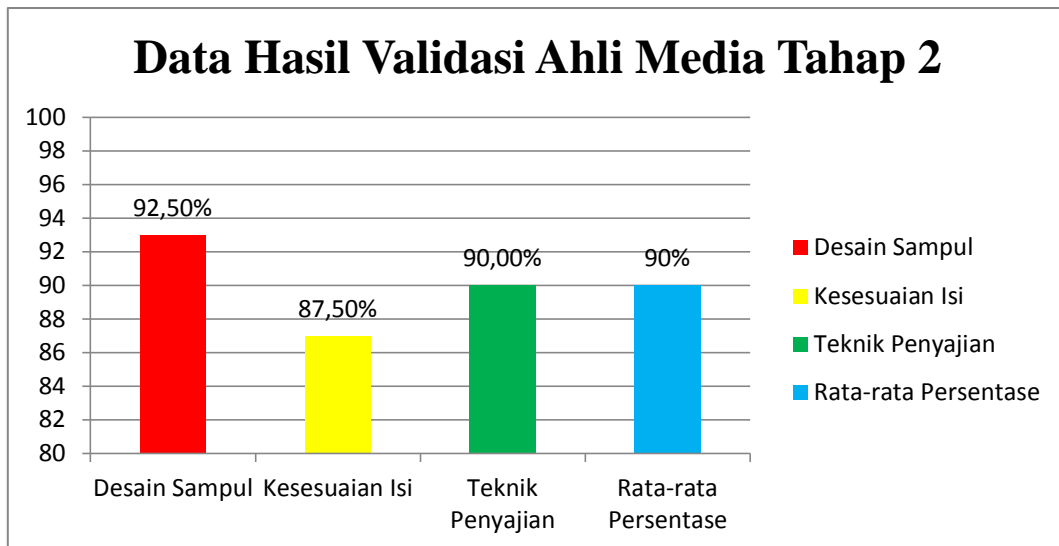
Gambar 4.9
Grafik penilaian validasi ahli media tahap 1

Tabel 4.9
Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No.	Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Presentase	Kriteria
1	Desain Sampul	4,6	93%	Sangat Layak
2	Kesesuaian Isi	4,4	88%	Sangat Layak
3	Teknik Penyajian	4,5	90%	Sangat Layak
Rata-rata			90%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh ahli media pada Tabel 4.10 dari 2 validator di peroleh pada aspek desain sampul yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,6 dengan persentase 93%, aspek kesesuaian isi yang meliputi delapan indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,4 dengan persentase 88%, aspek teknik penyajian yang meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,5 dengan persentase 90%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 90% dengan kategori sangat layak.

Selain dalam bentuk table data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.10
Grafik penilaian validasi ahli media tahap 2

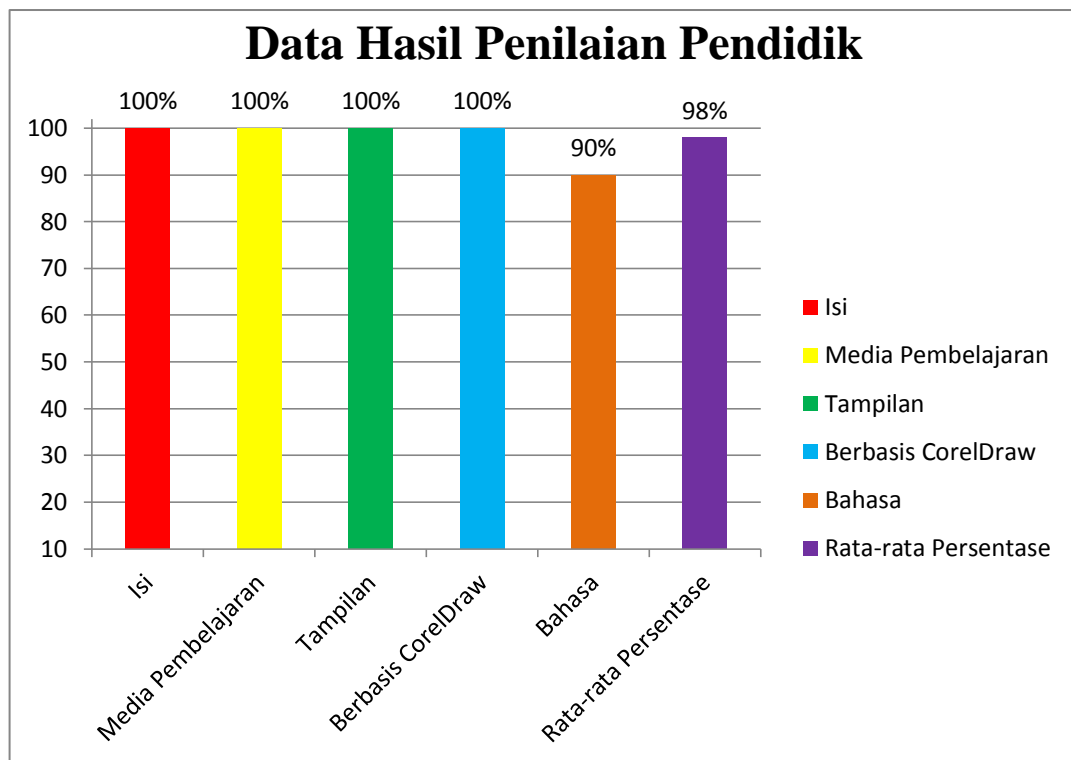
d. Validasi Pendidik

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk bahan ajar buku cerita bergambar beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh pendidik. Penilaian ini dilakukan oleh pendidik, yaitu Ibu Markilah, S.Pd.I guru mata pelajaran SKI kelas III MIN 6 Bandar Lampung dan Ibu Devriyani Satir, S.Pd.I guru mata pelajaran SKI kelas III MI AL-Hikmah Bandar Lampung. Penilaian pendidik meliputi isi, media pembelajaran, tampilan, berbasis nilai karakter dan bahasa. Peneliti menyerahkan bahan ajar buku cerita bergambar beserta lembar penilaian kepada pendidik pada hari kamis 18 juli di MI AL-Hikmah Bandar Lampung dan kamis 25 juli di MIN 6 Bandar Lampung . hasil penilaian ahli pendidik dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 10
Data Hasil Penilaian Pendidik

No.	Aspek penilaian	Skor rata-rata	presentase	kriteria
1	Isi	5,0	100%	Sangat Layak
2	Media pembelajaran	5,0	100%	Sangat Layak
3	tampilan	5,0	100%	Sangat Layak
4	Berbasis CorelDraw	5,0	100%	Sangat Layak
5	bahasa	4,5	90%	Sangat Layak
Rata-rata			98%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi oleh pendidik pada Tabel 4.11 dari 2 pendidik di peroleh pada aspek isi memperoleh skor rata-rata 5,0 dengan persentase 100%, aspek pada media pembelajaran memperoleh jumlah skor rata-rata 5,0 dengan persentase 100%, aspek tampilan memperoleh jumlah skor rata-rata 5,0 dengan persentase 100%, aspek berbasis CorelDraw memperoleh jumlah skor rata-rata 5,0 dengan persentasenya 100%, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan persentase 90%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata 98% dengan kategori sangat layak. Selain dalam bentuk tabel data hasil penilaian pendidik disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.11
Grafik Penilaian Pendidik

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan respon pendidik kelas III. Peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli tersebut. Adapun saran atau masukan untuk perbaikan atau revisi produk sebagai berikut:

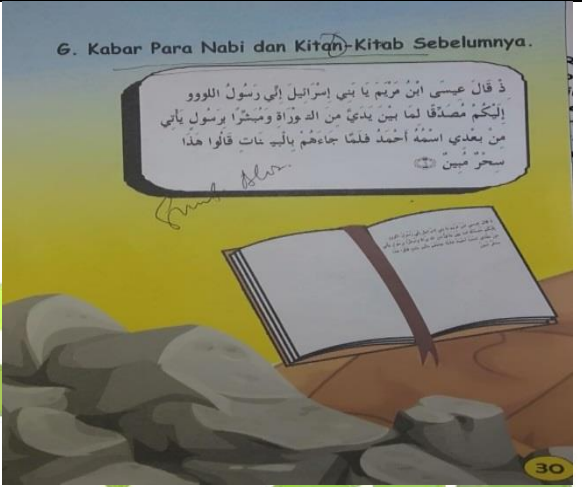
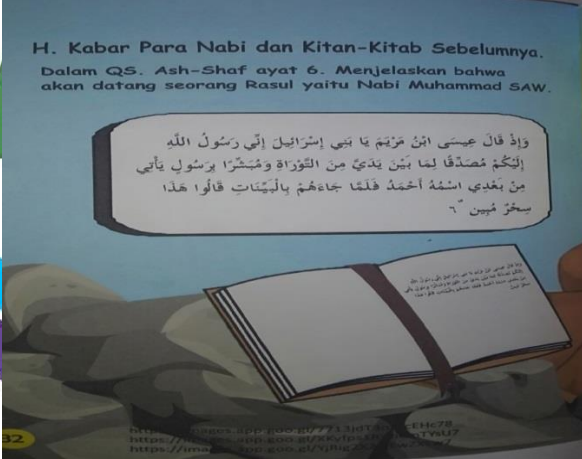
- a. Saran atau masukan dari ahli bahasa

<p>Sebelum direvisi</p> <p>Saran atau masukan, yaitu perbaikan tanda baca, huruf capital, spasi, kata “typo”</p>	 <p>Indikator Pencapaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan sikap yakin bahwa Nabi Muhammad SAW adalah utusan ALLAH SWT - Meyakini cara-cara Nabi Muhammad SAW dalam Menghindari kebiasaan buruk masyarakat di sekitarnya - Menunjukkan perilaku yang meneladani kehidupan masa Nabi Muhammad SAW sebelum diangkat menjadi rasul - Menyebutkan bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW - Menceritakan bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW  <p>Tepat pada tanggal 12 Rabi'ul Awwal atau 20 April 571 Masehi pada hari Senin menjelang fajar menyungsung, lahir lah seorang anak laki-laki, dia adalah Muhammad bin Abdullah bin Abdul Muthalib. Muhammad adalah nama pemberian dari sang kakek yang artinya adalah terpuji.</p>
<p>Setelah direvisi</p> <p>Perbaikan pada tanda baca, huruf capital, spasi, kata “typo”</p>	 <p>Indikator Pencapaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan sikap yakin bahwa Nabi Muhammad SAW adalah utusan ALLAH SWT - Meyakini cara-cara Nabi Muhammad SAW dalam Menghindari kebiasaan buruk masyarakat di sekitarnya - Menunjukkan perilaku yang meneladani kehidupan masa Nabi Muhammad SAW sebelum diangkat menjadi Rasu - Menyebutkan bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW - Menceritakan bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW  <p>Tepat pada tanggal 12 Rabi'ul Awwal atau 20 April 571 Masehi pada hari Senin menjelang fajar menyungsung, lahir lah seorang anak laki-laki, dia adalah Muhammad bin Abdullah bin Abdul Muthalib. Muhammad adalah nama pemberian dari sang kakek yang artinya adalah terpuji.</p>

Gambar 4.12

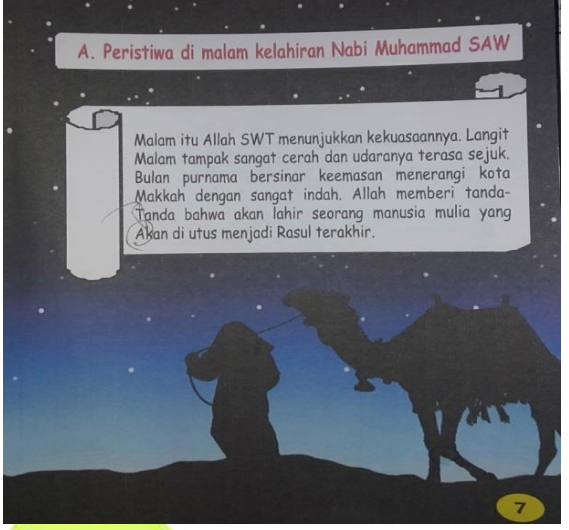
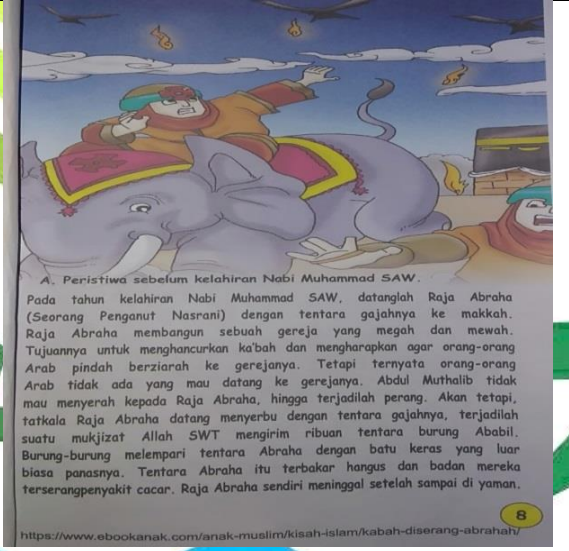
Perbaikan pada tanda baca, huruf capital, spasi, kata “typo”

Pada gambar 4.12 dilakukan perbaikan pada tanda baca, huruf capital, spasi, kata “typo” atas masukan dan saran dari validator ahli bahasa. Karena masih banyak sekali kesalahan dalam penggunaan tanda baca, huruf capital, spasi, kata “typo” yang terdapat pada buku cerita bergambar tersebut.

<p>Sebelum direvisi</p> <p>Validator menyarankan untuk memperbaiki sebelum ayat diberikan penjelasan terlebih dahulu tertang ayat tersebut. Sehingga dilakukan perbaikan.</p>	
<p>Sesudah direvisi</p> <p>Produk buku cerita bergambar sudah direvisi berdasarkan saran validator, yaitu perbaiki sebelum ayat diberikan penjelasan terlebih dahulu tertang ayat tersebut.</p>	

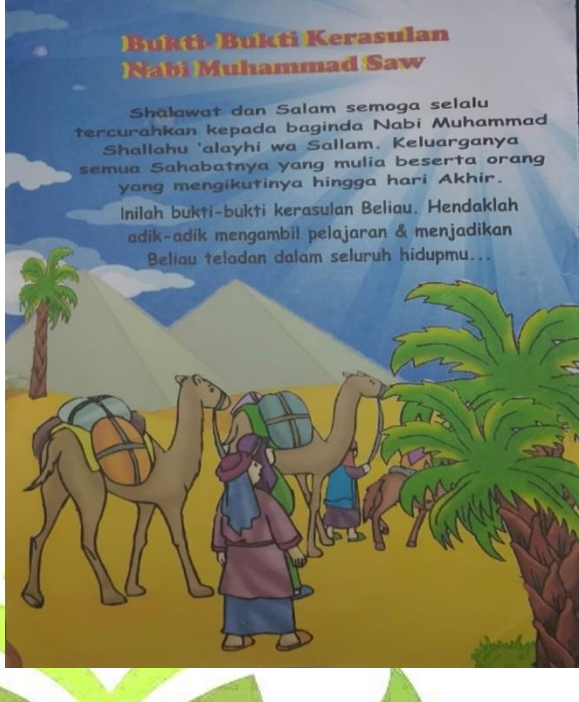
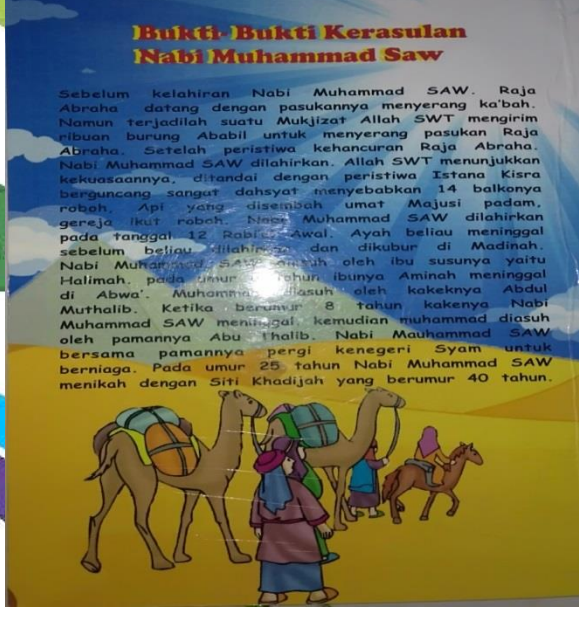
Gambar 4.13
Perbaikan Sebelum Ayat Diberikan Penjelasan Terlebih Dahulu Tertang Ayat tersebut

b. Saran atau perbaikan dari ahli materi

<p>Sebelum direvisi</p> <p>Validator ahli materi menyarankan diawal cerita ditambah cerita peristiwa sebelum kelahiran Nabi Mauhammad SAW.</p>	
<p>Setelah direvisi</p> <p>Perbaikan sudah ditambah pada awal cerita yaitu cerita peristiwa sebelum kelahiran Nabi Mauhammad SAW.</p>	

Gambar 4.14
Perbaikan penambahan cerita



Pada gambar 4.14 dilakukan perbaikan dengan menambah cerita, karena sebelum peristiwa di malam kelahiran Nabi Muhammad SAW ada cerita peristiwa sebelum kelahiran Nabi Muhammad SAW.

<p>Sebelum direvisi</p> <p>Validator menyarankan untuk bagian sinopsis cerita dirubah tentang isi cerita.</p>	 <p>Bukti-Bukti Kerasulan Nabi Muhammad Saw</p> <p>Shalawat dan Salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Shallahu 'alayhi wa Sallam. Keluarganya semua Sahabatnya yang mulia beserta orang yang mengikutinya hingga hari Akhir.</p> <p>Inilah bukti-bukti kerasulan Beliau. Hendaklah adik-adik mengambil pelajaran & menjadikan Beliau teladan dalam seluruh hidupmu...</p>
<p>Sesudah direvisi</p> <p>Produk buku cerita sudah direvisi berdasarkan saran validator, yaitu untuk bagian sinopsis cerita dirubah tentang isi cerita.</p>	 <p>Bukti-Bukti Kerasulan Nabi Muhammad Saw</p> <p>Sebelum kelahiran Nabi Muhammad SAW, Raja Abroha datang dengan pasukannya menyerang ka'bah. Namun terjadilah suatu Mukjizat Allah SWT mengirim ribuan burung Ababil untuk menyerang pasukan Raja Abroha. Setelah peristiwa kehancuran Raja Abroha, Nabi Muhammad SAW dilahirkan. Allah SWT menunjukkan kekuasaannya, ditandai dengan peristiwa Istana Kisra berguncang sangat dahsyat menyebabkan 14 balkonya roboh. Api yang disembah umat Majusi padam, gereja ikut roboh. Sejak Muhammad SAW dilahirkan pada tanggal 12 Rabiul Awwal, Ayah beliau meninggal sebelum beliau dilahirkan dan dikubur di Madinah. Nabi Muhammad SAW tumbuh oleh ibu susunya yaitu Halimah, pada umur 5 tahun ibunya Aminah meninggal di Abwa'. Muhammad diasuh oleh kakeknya Abdul Muthalib. Ketika berumur 8 tahun kakeknya Nabi Muhammad SAW meninggal kemudian Muhammad diasuh oleh pamannya Abu Thalib. Nabi Muhammad SAW bersama pamannya pergi kenegeri Syam untuk berniaga. Pada umur 25 tahun Nabi Muhammad SAW menikah dengan Siti Khadijah yang berumur 40 tahun.</p>

Gambar 4. 15
Perbaikan sinopsis cerita

Pada gambar 4.15 dilakukan perbaikan pada synopsis, synopsis dirubah menjadi isi dari cerita, agar pembaca menjadi tertarik untuk membaca buku cerita tersebut.

c. Saran dan masukan dari ahli media

<p>Sebelum direvisi</p> <p>Saran dan masukan dari validator ahli media. Warna pada balon tulisan terlalu gelap sehingga tulisan sulit untuk dibaca.</p>	
<p>Sesudah direvisi</p> <p>Perbaikan sudah dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media. Yaitu warna pada balon tulisan terlalu gelap sehingga tulisan sulit untuk dibaca</p>	

Gambar 4.16
Perbaikan warna balon tulisan

Pada gambar 4.16 perbaikan dilakukan atas saran dan masukan oleh ahli media. Yaitu warna pada balon tulisan terlalu gelap sehingga tulisan sulit untuk dibaca.

6. Uji Coba Produk

Uji coba lapangan terhadap bahan ajar buku cerita bergambar dilakukan pada peserta didik kelas V MIN 6 Bandar Lampung dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu Uji kelompok kecil (uji coba terbatas) dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung dan Uji Kelompok besar (uji coba luas) dilakukan di kedua sekolah tersebut.

a. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, dilakukan dengan mengambil sampel sepuluh orang peserta didik dari kelas III MIN 6 Bandar Lampung sebagai responden. Peserta didik yang dipilih secara *heterogen* berdasarkan kemampuan di kelas dan jenis kelamin. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada Kamis.

Responden diberikan bahan ajar buku cerita bergambar untuk dibaca. Peneliti membacakan buku cerita bergambar dan peserta didik mendengarkan dan melihat buku. Setelah selesai dibacakan dan siswa mendengar cerita bergambar peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket untuk menilai kemenarikan buku cerita bergambar.

Tabel 4.11
Data Hasil Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek penilaian	Skor rata-rata	presentase	kriteria
1	Penyajian Media	5,0	100%	Sangat Menarik
2	Penyajian Materi	4,9	99%	Sangat Menarik
3	Tampilan	4,9	98%	Sangat Menarik
4	Bahasa	4,8	96%	Sangat Menarik
Rata-rata			98%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan di MIN 6 Bandar Lampung, pada aspek penyajian media memperoleh skor rata-rata 5,0 dengan persentase 100%, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan persentase 99%, pada aspek tampilan memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan persentase 98%, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96%. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 98 % dengan kriteria sangat menarik.

b. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan untuk menyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Pada tahap uji coba produk terakhir dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas III MIN 6 Bandar Lampung dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Uji kelompok besar dilakukan pada hari Kamis dan Jum'at dilakukan di ruang kelas. Jumlah peserta didik di MIN 6 Bandar Lampung dalam satu kelas terdapat 30 peserta didik dan jumlah peserta didik di MI Al-Hikmah Bandar Lampung dalam satu kelas terdapat 24 peserta didik. Pada tahap uji coba kelompok besar peserta didik dibagikan buku cerita bergambar untuk dibaca.

Peneliti membacakan buku cerita bergambar dan peserta didik mendengarkan dan melihat buku. Setelah selesai dibacakan dan siswa mendengar cerita bergambar peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket. Hasil penilaian responden pada tahap uji operasional nampak pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Data Hasil Uji Kelompok Besar di MIN 6 Bandar Lampung

No.	Aspek penilaian	Skor rata-rata	presentase	kriteria
1	Penyajian Media	4,9	99%	Sangat Menarik
2	Penyajian Materi	4,9	98%	Sangat Menarik
3	Tampilan	5,0	99%	Sangat Menarik
4	Bahasa	4,8	97%	Sangat Menarik
Rata-rata			98%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar di MIN 6 Bandar Lampung, pada aspek penyajian media memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan persentase 99%, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan persentase 98%, aspek tampilan memperoleh skor rata-rata 5,0 dengan persentase 99%, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan persentase 97%. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 98 % dengan kriteria sangat menarik.

Tabel 4.13
Data Hasil Uji Kelompok Besar di MI Al-Hikmah Bandar Lampung

No.	Aspek penilaian	Skor rata-rata	presentase	kriteria
1	Penyajian Media	4,9	99%	Sangat Menarik
2	Penyajian Materi	4,9	99%	Sangat Menarik
3	Tampilan	5,0	99%	Sangat Menarik
4	Bahasa	4,8	97%	Sangat Menarik
Rata-rata			98%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar di MI Al-Hikmah Bandar Lampung, pada aspek penyajian media memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan persentase 99%, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan persentase 99%, aspek tampilan memperoleh skor rata-rata 5,0 dengan persentase 99%, aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan persentase 97%. Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 98% dengan kriteria sangat menarik.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan dari buku cerita bergambar dengan menggunakan berbasis CorelDraw untuk anak kelas III, produk dikatakan kemenarikannya tinggi sehingga tidak dilakukan lagi uji coba ulang. Selanjutnya buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik dan pendidik di MI pada saat proses pembelajaran berlangsung.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Bahan ajar pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan buku cerita bergambar berbasis CorelDraw pada materi Bukti-Bukti Kerasulan Nabi Muhammad SAW telah selesai dikembangkan oleh peneliti, penyusunan buku cerita bergambar dilakukan dengan cara mencari referensi dari internet dan buku kemudian diedit menggunakan *Photoshop* dan *CorelDraw*. penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melakukan tujuh tahapan.

1. Penilaian Ahli Bahasa

Penilaian produk buku cerita bergambar dilakukan oleh dua dosen UIN Raden Intan Lampung. Menurut *Read Is Fundamental* dalam *e-book Choosing Good Book* memilih buku bacaan untuk anak yang baik adalah teks bacaan yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik dan kata-kata yang digunakan harus sederhana dengan ilustrasi yang membantu.⁴⁴ Dalam aspek penilaian bahasa terlihat pada indikator, yaitu kejelasan petunjuk penggunaan buku cerita bergambar, ketepatan istilah yang ada di buku cerita bergambar, kesatuan penggunaan bahasa, ketepatan dialog teks cerita dengan materi, ketepatan ejaan yang digunakan, ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat. Dari dua para ahli bahasa yang menilai produk cerita bergambar terlihat pada tahap 2 penilaian aspek bahasa memperoleh jumlah persentase 81%, aspek komunikatif memperoleh jumlah persentase 100%, dan aspek keruntutan dan kesatuan gagasan memperoleh jumlah persentase 100%, sehingga rata-rata dari dua validator sebesar 94%. Sesuai dengan tabel 3.5

⁴⁴ Anisa Nurkhasanah, *Pengembangan Buku Cerita "Petrus Sinau Basa Jawa" Untuk Kelompok B Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru PAUD, Unipersitas Negeri Yogyakarta, 2017), h. 688-689.

produk buku cerita bergambar sangat layak, dan penggunaan bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar sudah baik dilihat dari penilaian para ahli, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli bahasa bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

2. Penilaian Ahli Materi

Penilaian produk buku cerita bergambar dilakukan oleh dua dosen UIN Raden Intan Lampung. Hasil penilaian validasi ahli materi tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi materi tahap 2. Menurut *Read Is Fundamental* dalam *e-book Choosing Good Book* memilih buku bacaan untuk anak yang baik adalah ilustrasi harus menarik dan dapat memvisualisasikan teks serta memberi petunjuk mengenai makna dan bagus untuk membantu peserta didik dalam membaca sendiri.⁴⁵ Berdasarkan data hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi pada aspek kurikulum memperoleh jumlah persentase 83%, aspek isi memperoleh jumlah persentase 84%, aspek penyajian memperoleh persentase 83%, sehingga rata-rata per validator sebesar 83%. Sesuai dengan tabel 3.5 produk buku cerita bergambar sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan penilaian dari kedua ahli serta pernyataan ahli materi bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan telah layak diuji cobakan di lapangan.

⁴⁵ *Ibid*, h. 688-689.

3. Penilaian Ahli Media

Penilaian produk buku cerita bergambar dilakukan oleh dua dosen dosen UIN Raden Intan Lampung. Hasil penilaian validasi ahli media tahap 1 mengalami peningkatan pada validasi ahli media tahap 2. Menurut *Read Is Fundamental* dalam *e-book Choosing Good Book* memilih buku bacaan untuk anak yang baik adalah buku yang dikemas dengan menarik agar menjadi perhatian peserta didik.⁴⁶ Berdasarkan data hasil validasi penilaian tahap 2 oleh dua ahli media pada aspek desain sampul memperoleh jumlah persentase 93%, aspek kesesuaian isi memperoleh jumlah persentase 88%, dan aspek teknik penyajian memperoleh jumlah persentase 90%, sehingga rata-rata per validator sebesar 90%. Sesuai dengan tabel 3.5 produk buku cerita bergambar sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.

4. Validasi Pendidik

Penilaian bahan ajar buku cerita bergambar dilakukan oleh pendidik MIN 6 Bandar Lampung dan pendidik MI Al-Hikmah Bandar Lampung. Berdasarkan tabel 4.11 mengenai aspek isi diketahui buku cerita bergambar hasil pengembangan ini memperoleh persentase skor 100%, aspek media pembelajaran memperoleh persentase skor 100%, aspek tampilan memperoleh persentase skor 100%, aspek berbasis nilai karakter memperoleh skor 100%, aspek bahasa memperoleh persentase skor 90%,

⁴⁶ *Ibid*, h. 688-689.

sehingga rata-rata per validator sebesar 98%. Sesuai dengan tabel 3.5 produk buku cerita bergambar sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan pendidik bahwa produk buku cerita bergambar yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.

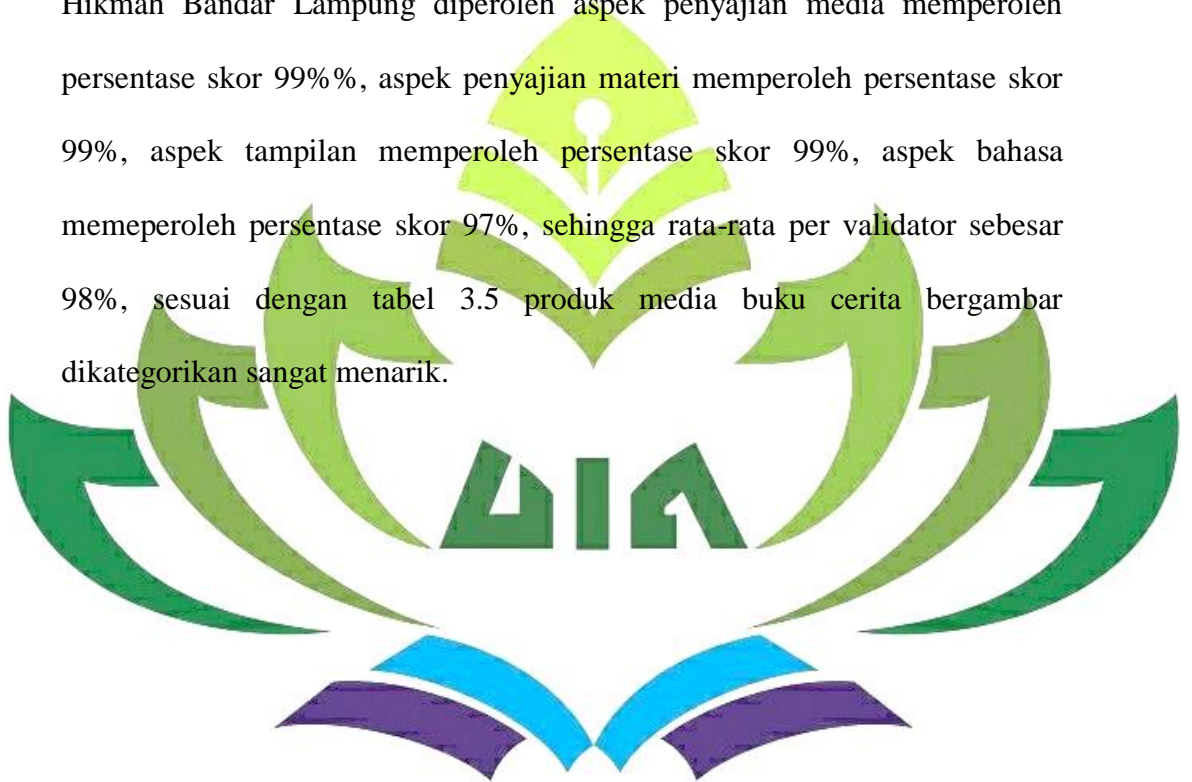
5. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan penelitian serta masukan/saran dari peserta didik. Responden uji coba kelompok kecil diambil sepuluh orang peserta didik dikelas III MIN 6 Bandar Lampung. Berdasarkan uji coba kelompok kecil diperoleh aspek penyajian media memperoleh persentase skor 100%, aspek penyajian materi memperoleh persentase skor 99%, aspek tampilan memperoleh persentase skor 98%, aspek bahasa memperoleh persentase skor 96%, sehingga rata-rata per validator sebesar 98%. Setelah selesai membaca buku cerita bergambar, peserta didik diminta memberikan komentar terhadap bahan ajar yang dikembangkan, setiap komentar peserta didik menunjukkan tanggapan positif terhadap buku cerita bergambar. Secara umum peserta didik menyukai bahan ajar buku cerita bergambar yang dikembangkan, karena buku cerita bergambar dapat membantu saat belajar.

6. Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap penilaian uji coba kelompok besar yang dilakukan di dua sekolah, yaitu MIN 6 Bandar Lampung melibatkan tiga puluh peserta didik dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung melibatkan dua puluh empat peserta didik. Berdasarkan uji coba kelompok besar di MIN 6 Bandar Lampung

diperoleh aspek penyajian media memperoleh persentase skor 99%, aspek penyajian materi memperoleh persentase skor 98%, aspek tampilan memperoleh persentase skor 99%, aspek bahasa memperoleh persentase skor 97%, sehingga rata-rata per validator sebesar 98%, sesuai dengan tabel 3.5 produk media buku cerita bergambar dikategorikan sangat menarik. Sedangkan berdasarkan uji coba kelompok besar yang dilakukan di MI Al-Hikmah Bandar Lampung diperoleh aspek penyajian media memperoleh persentase skor 99%, aspek penyajian materi memperoleh persentase skor 99%, aspek tampilan memperoleh persentase skor 99%, aspek bahasa memperoleh persentase skor 97%, sehingga rata-rata per validator sebesar 98%, sesuai dengan tabel 3.5 produk media buku cerita bergambar dikategorikan sangat menarik.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa dalam pengembangan buku cerita bergambar berbasis CorelDraw materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas III MI layak untuk dijadikan sebagai bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan buku cerita bergambar berbasis CorelDraw pada materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas III MI dengan menggunakan *Research and Development* model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh sugiyono yang meliputi 7 tahap, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan revisi produk.
2. Kualitas produk berdasarkan hasil validasi 2 ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 94%, 2 ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 83%, 2 ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dan 2 penilai pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 98%. Dengan rata-rata skor yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan.
3. Respon peserta didik terhadap buku cerita bergambar sangat menarik, dilihat dari perhitungan skor total dengan pemberian angket respon peserta didik kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 98%, kelompok besar di MIN 6 Way Halim Bandar Lampung memperoleh nilai rata-rata

sebesar 98% dan kelompok besar MI AL-Hikmah Bandar Lampung memperoleh nilai rata-rata sebesar 98%.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Bahan Ajar

Buku cerita bergambar berupa bahan ajar pelajaran SKI kelas III MI yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan bahan ajar ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber lain yang relevan dengan materi.

2. pendidik

pendidik yang menggunakan media cerita bergambar berbentuk bahan ajar SKI kelas III MI yang dikembangkan. Karena media buku cerita bergambar ini masih banyak kekurangan. Sebaiknya, terlebih dahulu memahami isi materi sebelum mengajar kemudian disajikan kepada siswa.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar berbasis CorelDraw, belum bisa dikatakan sempurna, masih banyak kekurangan didalamnya sebagai akibat dari keterbatasan pengetahuan dan ketajaman analisis yang dimiliki oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti mengharap kritik, saran dan masukan dari pembaca serta berharap peneliti

selanjutnya dapat mengembangkan materi-materi yang lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, Aidil. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia." *Jurnal TIPS*, no. 1 (2018).
- Aslan, Suhari. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Pontianak Timur: Cv. Razka Pustaka, 2018.
- Andriansyah, Doni. "Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard Iso 9126-1." *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* Vol. 9 No. 1 (5 November 2017).
- Anwar, Moh Khoerul. "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar." *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* vol. 2 no. 2 p-ISSN: 2301-7562 (16 Desember 2017).
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Bakti, Surya, dkk. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL)." *Jurnal Riset Komputer*, no. 4 (2016).
- Damayanti, Lely, dan Vitalis Djarot Sumarwoto. "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015." *Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)* vol. 3 no. 2 (18 November 2016).
- Erfayliana, Yudesta. "Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etika, Moral, Dan Karakter." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* vol. 2 no. 2. p-ISSN 2355-1925 (Desember 2015).
- Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Ismawati, Esti dan Faraz Umayu. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak, 2017.
- Ishaq, Fafan Feri dan Lutfi, Achmad. "Kelayakan Permainan Tiger Chemistry Sebagai Sarana Berlatih Siswa (Drill) Pada Materi Atom, Ion, Dan Molekul." *Journal Of Chemical Education* vol. 1 no. 1 (31 Mei 2012).
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Mardiyah. "Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Kelas Iv Sekolah Dasar." Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar vol. 4 no. 2 p-ISSN: 2355-1925 (2 Oktober 2017).
- Munawir. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Siswa Kelas Iv Dengan Strategi Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Di Madrasah Ibtidaiyah Assyafi'iyah Tanggul Wonoayu, Sidoarjo." Jurnal Madrasatuna vol. 4 no. 01 (11 Februari 2014).
- Nurgiantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Nurkhasanah, Anisa. "Pengembangan Buku Cerita 'Petruk Sinau Basa Jawa' Untuk Kelompok B Taman Kanak-Kanak." Jurnal Profesi Pendidikan Dasar vol. 4 no. 2, e-ISSN: 2503-3530 p-ISSN: 2406-8012 (Desember 2017).
- Prihatina, Rahimah Rabita Nor. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Ips Siswa Smp Kelas Viii. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Iniversitas Negeri Yogyakarta (2015).
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia, 2013.
- Salahudin, Anas dan Alkrienciechie, Irwanto. *Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis Agama & Budaya Bangsa*. Bandung: Cv Pustaka Setia, 2013.
- Suryaningsih, Eni dan Fatmawati, Laila. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa Sd." Jurnal Profesi Pendidikan Dasar vol. 4 no. 2, e-ISSN: 2503-3530 p-ISSN: 2406-8012 (5 Oktober 2017).
- Saputra, Putu Eka Dambayana. "Pengembangan Cerita Bergambar Berkarakter Untuk Anak SD/MI." Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia ISSN: 2339-1663 (2014).
- Subagyo, P. Joko. *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv. Cet. Ke 25, 2017.
- Setyawan Tito Fajar. "Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Hockey Ceria Dalam Pembelajaran Perjasorkes Sma Negeri 1 Boja Tahun 2013." Journal Of Physical Education, Sport, Health And Recreations vol. 4 no. 6 Issn: 2252-6773 (2015).

Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Penada Media Group, 2014.

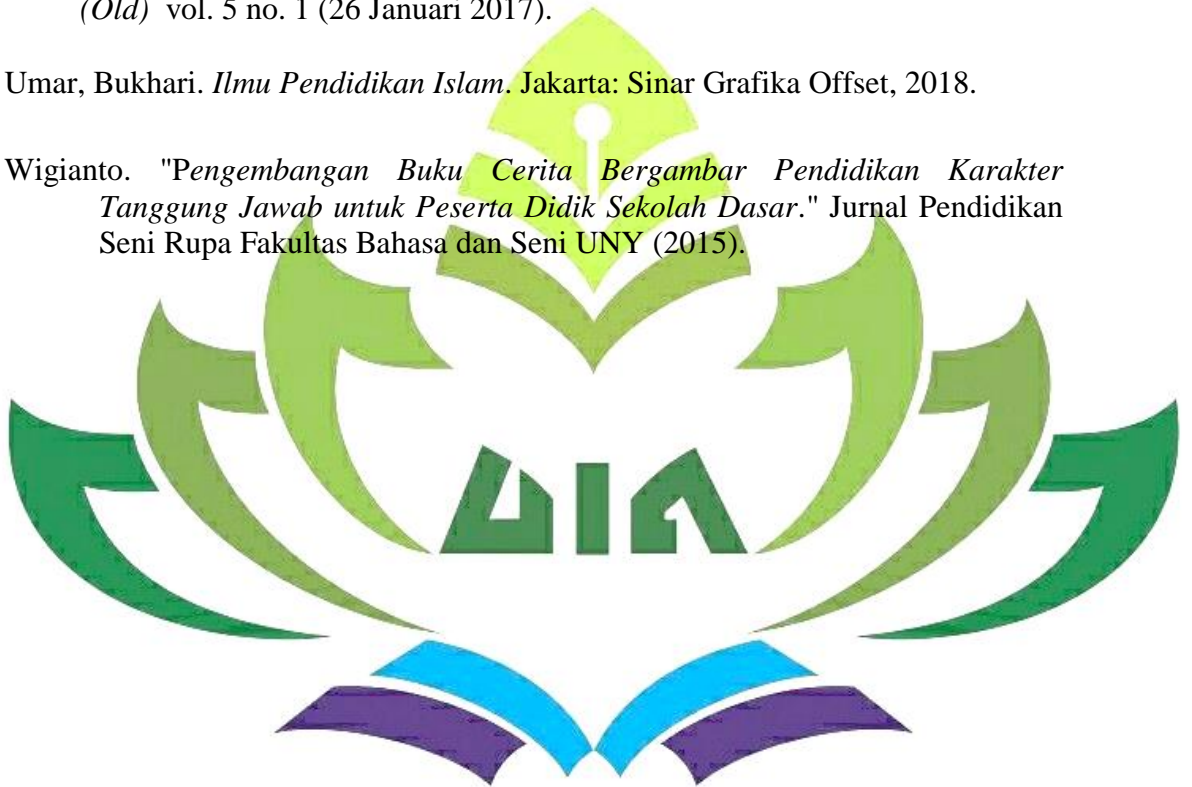
Sulis Thio Dhamma Kumaro, Heru Dwi Waluyanto, dan Asnar Zacky. "Perancangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar Rakyat Kalimantan Timur Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral." *Jurnal Dkv Adiwarna* 1, no. 2, Universitas Krister Petra (5 Juli 2013).

Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Utami, Septi, Sudjarwo. "Pengembangan Media Cerita Bergambar Bidang Studi Ipa Untuk Anak Autis." *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)* vol. 5 no. 1 (26 Januari 2017).

Umar, Bukhari. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2018.

Wigianto. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pendidikan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY* (2015).



Lampiran 1

**Kisi-kisi Instrumen Penilaian Validasi Pengembangan Buku Cerita
Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas III MI**

No.	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Ahli Materi	Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	9	4,5,6,7,8,9,10,11,12
		Penyajian	4	13,14,15,16
2.	Ahli Media	Desain Sampul	4	1,2,3,4
		Kesesuaian Isi	8	5,6,7,8,9,10,11,12
		Teknik Penyajian	5	13,14,15,16,17
3.	Ahli Bahasa	Bahasa	7	1,2,3,4,5,6,7
		Komunikatif	3	8,9,10
		Keruntutan dan Kesatuan Gagasan	2	11,12
		Isi	4	1,2,3,4
4.	Guru	Media Pembelajaran	4	5,6,7,8
		Tampilan	3	9,10,11
		Berbasis Nilai Karakter	2	12,13
		Bahasa	4	14,15,16,17
		Penyajian Media	4	1,2,3,4
5.	Peserta Didik	Penyajian Materi	3	5,6,7
		Tampilan	3	8,9,10
		Bahasa	4	11,12,13,14

Lampiran 2

Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Item
1.	Bahasa	Kejelasan petunjuk penggunaan buku cerita bergambar	1,2,3,4,5,6,7
		Ketepatan istilah yang ada dibuku cerita bergambar	
		Kesatuan penggunaan bahasa	
		Ketepatan dialog teks cerita dengan materi	
		Ketepatan ejaan yang digunakan	
		Ketepatan struktur kalimat	
		Keefektifan kalimat	
2.	Komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	8,9,10
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	
		Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa	
3.	Keruntutan dan Kesatuan Gagasan	Ketentuan dan keterpaduan bahasa	11,12
		Ketentuan dan keterpaduan paragraf	

Lampiran 5

Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Item
-----	-------	-----------	------

1.	Kurikulum	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	1,2,3,
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	
		Ketepatan dengan indikator yang ada dikurikulum	
2.	Isi	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran	4,5,6,7,8,9 ,10,11,12
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	
		Ketepatan dengan indikator yang ada dikurikulum	
		Kebenaran cerita dengan materi yang akan disajikan	
		Ketepatan teks cerita dengan materi	
		Muatan aspek kognitif, efektif dan psikomotorik pada materi yang disampaikan	
		Kejelasan cerita yang diberikan	
		Ketertarikan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar	
		Ketuntasan cerita yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	
3.	Penyajian	Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik	13,14,15,16
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan	
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran	
		Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik	

Lampiran 8

Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Item
1.	Desain Sampul	Kondisi fisik	1,2,3,4
		Kualitas bahan	
		Kemenarikan sampul	
		Teks dan tulisan disampul mudah dibaca	
2.	Kesesuaian Isi	Menarik perhatian peserta didik	5,6,7,8,9,
		Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita	10,11,12
		Meningkatkan minat membaca peserta didik	
		Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	
		Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar	
		Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik	
		Mampu memperluas wawasan peserta didik dibidang sejarah kebudayaan islam	
		Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik	
3.	Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika penyajian	13,14,15,
		Ketepatan gambar	16,17
		Ketepatan kommbinasi warna	
		Memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran	
		Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan diberbagai tempat, waktu dan keadaan	

Lampiran 11

Kisi-kisi Angket Respon Pendidik

No	Aspek	Indikator	Item
1.	Isi	Materi yang disajikan lengkap dan jelas	1,2,3,4
		Informasi yang disampaikan jelas	
		Percobaan mudah dipahami	
		Kemenarikan buku bergambar	
2.	Media Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	5,6,7,8
		Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari cerita bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW	
		Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik	
		Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik	
3.	Tampilan	Kemenarikan tulisan, desain buku cerita bergambar	9,10,11
		Kemenarikan warna, sampul atau cover buku cerita bergambar	
		Tulisan teks bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW	
4.	Berbasis Nilai Karakter	Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membaca	12,13
		Cerita yang disajikan untuk menanamkan nilai karakter kepada peserta didik	14,15,16, 17
5.	Bahasa	Ketepatan istilah yang ada dibuku cerita bergambar	
		Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa	
		Bahasa yang digunakan komunikatif	
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	

Lampiran 13

Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indicator	Item
1.	Penyajian Media	Judul buku cerita bergambar menarik bagi saya untuk membaca	1,2,3,4
		Warna cover atau sampul buku cerita bergambar menarik	
		Gambar dan tulisan pada buku cerita bergambar menarik	
		Saya senang belajar menggunakan buku cerita bergambar	
2.	Penyajian Materi	Materi yang disajikan jelas	5,6,7
		Cerita yang disampaikan jelas	
		Dalam buku cerita bergambar bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw dapat menanamkan nilai karakter yang baik pada saya.	
3.	Tampilan	Tulisan teks cerita bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw jelas untuk dibaca	8,9,10
		Gambar buku cerita bergambar jelas	
		Dengan menggunakan buku cerita bergambar mempermudah saya belajar pelajaran kw-7 bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw	
4.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar sangat mudah dipahami	11,12,13,14
		Alur cerita pada buku cerita bergambar bisa saya pahami dengan mudah	
		Buku cerita bergambar memotivasi saya untuk belajar	
		Dengan menggunakan buku cerita bergambar saya tidak merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.	

Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski Kelas III MI

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu terhadap Buku cerita bergambar materi bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw berbais nilai karakter yang akan digunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski di Kelas III MI”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Buku Cerita Bergambar tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi darai Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Buku cerita bergambar ini. Atas perhatian dan kesediaan Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Ibu terhadap Buku cerita bergamabar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Baik
Nilai 4 = Baik
Nilai 3 = Cukup baik
Nilai 2 = Kurang
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap buku cerita bergambar berbasis nilai karakter pada pelajaran ski pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1

1.	Bahasa	Kejelasan petunjuk penggunaan buku cerita bergambar					
		Ketepatan istilah yang ada dibuku cerita bergambar					
		Kesatuan penggunaan bahasa					
		Ketepatan dialog teks cerita dengan materi					
		Ketepatan ejaan yang digunakan					
		Ketepatan struktur kalimat					
		Keefektifan kalimat					
2.	komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					
		Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa					
3.	Keruntutan dan kesatuan gagasan	Ketentuan dan keterpaduan bahasa					
		Ketentuan dan keterpaduan paragraf					

D. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
.....
.....
Bandar Lampung,
Validator

2019

.....
NIP.



Lembar Penilaian Ahli Materi

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski Kelas III MI

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak terhadap Buku cerita bergambar materi bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw berbais coreldraw yang akan digunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski di Kelas III MI”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Buku Cerita Bergambar tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Buku cerita bergambar ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Ibu terhadap Buku cerita bergamabar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Baik
Nilai 4 = Baik
Nilai 3 = Cukup
Nilai 2 = Kurang
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian Bapak 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap buku cerita bergambar berbasis nilai karakter pada pelajaran ski pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Sksor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kurikulum	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran					
		Kebenaran konsep materi					

		ditinjau dari aspek keilmuan					
		Ketepatan dengan indikator yang ada dikurikulum					
2.	Isi	Kesesuaian isi dengan kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran					
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan					
		Ketepatan dengan indikator yang ada dikurikulum					
		Kebenaran cerita dengan materi yang akan disajikan					
		Ketepatan teks cerita dengan materi					
		Muatan aspek kognitif, efektif dan psikomotorik pada materi yang disampaikan					
		Kejelasan cerita yang diberikan					
		Ketertarikan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar					
		Ketuntasan cerita yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Penyajian	Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik					
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan					
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran					
		Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....
Bandar Lampung,
Validator

2019

.....
NIP.



Lembar Penilaian Ahli Media

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski Kelas III MI

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak terhadap Buku cerita bergambar materi bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw berbais coreldraw yang akan digunakan pada penelitian dengan judul **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski di Kelas III MI”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Buku Cerita Bergambar tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Buku cerita bergambar ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Ibu terhadap Buku cerita bergamabar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Baik
Nilai 4 = Baik
Nilai 3 = Cukup
Nilai 2 = Kurang
Nilai 1 = Sangat Kurang
3. Apabila penilaian Bapak 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap buku cerita bergambar berbasis nilai karakter pada pelajaran ski pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Sampul	Kondisi fisik					
		Kualitas bahan					
		Kemenarikan sampul					

		Teks dan tulisan disampil mudah dibaca					
2.	Kesesuaian Isi	Menarik perhatian peserta didik					
		Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita					
		Meningkatkan minat membaca peserta didik					
		Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik					
		Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar					
		Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik					
		Mampu memperluas wawasan peserta didik dibidang sejarah kebudayaan islam					
		Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik.					

3.	Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika penyajian					
		Ketepatan gambar					
		Ketepatan kombinasi warna					
		Memudahkan dalam penggunaan media					

		pembelajaran					
		Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan diberbagai tempat, waktu dan keadaan					

D. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

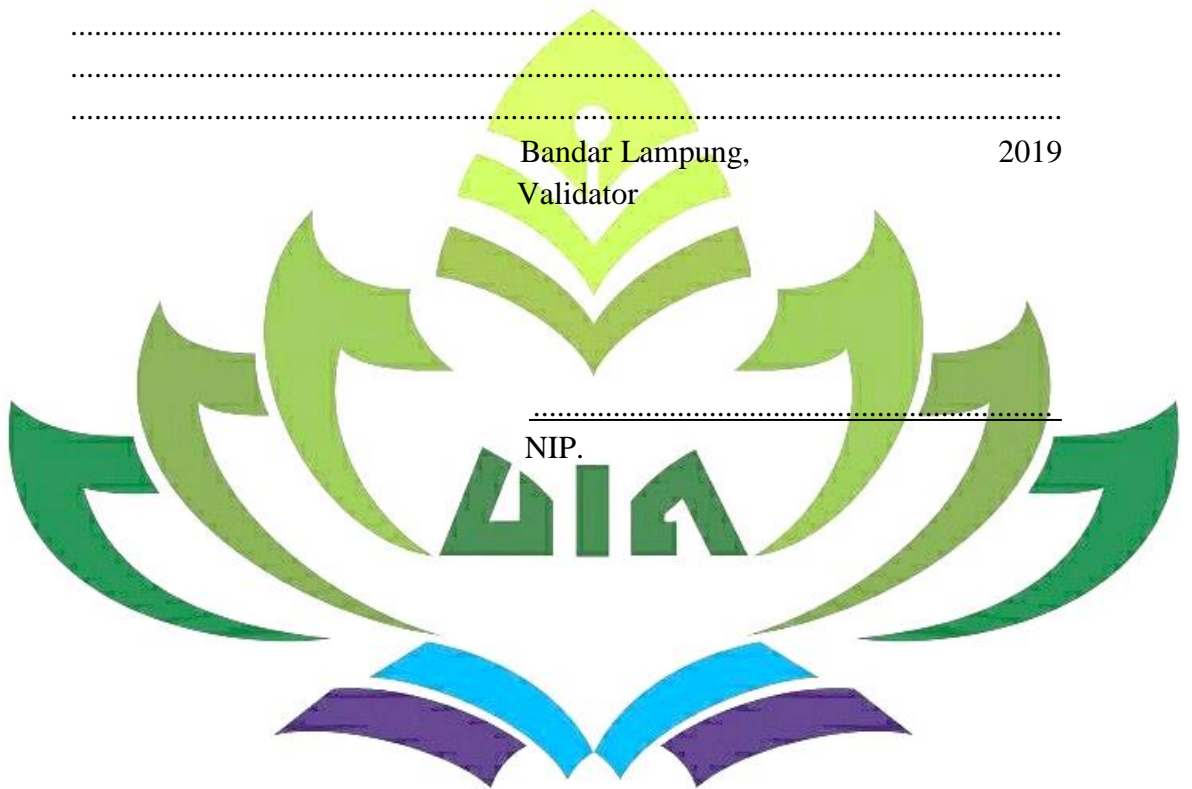
.....

.....

Bandar Lampung,
Validator

2019

.....
NIP.



Angket Respon Guru

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata Pelajaran Ski Kelas III MI

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Ibu terhadap Buku cerita bergambar berbasis coreldraw materi bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Setuju
Nilai 4 = Setuju
Nilai 3 = Cukup Setuju
Nilai 2 = Tidak Setuju
Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila penilaian Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap Buku cerita bergambar berbasis nilai karakter pada materi bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Isi	- Materi yang disajikan lengkap dan jelas					
		- Informasi yang disampaikan jelas					
		- Percobaan mudah dipahami					
		- Kemenarikan buku bergambar					
2.	Media Pembelajaran	- Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik					
		- Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari cerita bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw					

		- Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik					
		- Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik					
3.	Tampilan	- Kemenarikan tulisan, desain buku cerita bergambar					
		- Kemenarikan warna, sampul atau cover buku cerita bergambar					
		- Tulisan teks bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw jelas					
4.	Berbasis Nilai Karakter	- Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk membaca					
		- Cerita yang disajikan untuk menanamkan nilai karakter kepada peserta didik.					
5.	Bahasa	- Ketepatan istilah yang ada dibuku cerita bergambar					
		- Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa					
		- Bahasa yang digunakan komunikatif					
		- Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

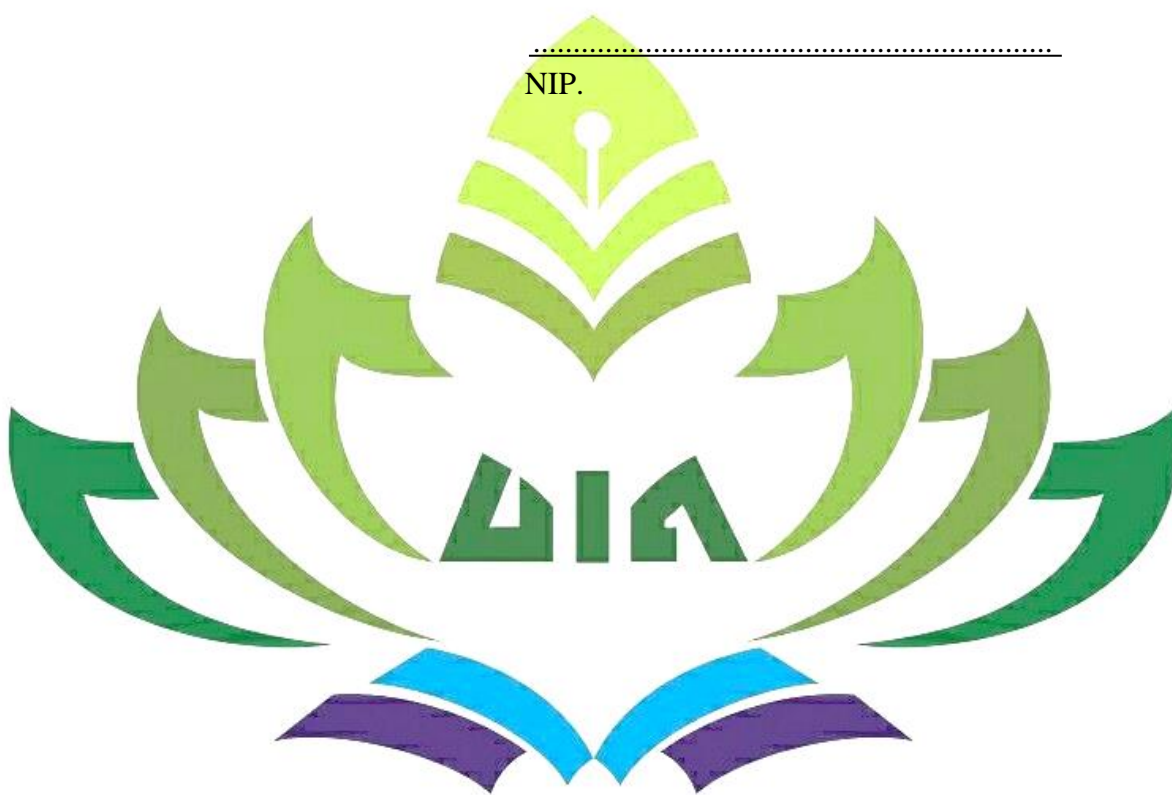
.....

.....
.....
.....
.....
.....

Bandar Lampung,
Guru

2019

.....
NIP.



Angket Respon Peserta Didik
Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Coreldraw Pada Mata
Pelajaran Ski Kelas III MI

Mata pelajaran :
Nama peserta didik :
Kelas :
Sekolah :

Angket respon peserta didik berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui kualitas dari buku bergambar berbasis coreldraw pada materi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw kels III. Untuk itu kami harap adik-adik dapat memberikan nilai pada angket ini sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan dan petunjuk yang diberikan.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom “nilai” sesuai penilaian Ibu terhadap Buku cerita bergambar berbais coreldraw materi bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
Nilai 5 = Sangat Menarik
Nilai 4 = Menarik
Nilai 3 = Cukup Menarik
Nilai 2 = Tidak Menarik
Nilai 1 = Sangat Tidak Menarik
3. Apabila penilaian adik-adik 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap Buku cerita bergambar coreldraw karakter pada materi bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw

B. Aspek Penilaian

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Judul buku cerita bergambar menarik bagi saya untuk membaca					
2.	Warna cover atau sampul buku cerita bergambar menarik					
3.	Gambar dan tulisan pada buku cerita bergambar menarik					
4.	Saya senang belajar menggunakan buku cerita bergambar					
5.	Materi yang disajikan jelas					
6.	Cerita yang disampaikan jelas					
7.	Dalam buku cerita bergambar bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw dapat menanamkan karakter yang baik pada saya.					
8.	Tulisan teks cerita bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw jelas untuk dibaca					
9.	Gambar buku cerita bergambar jelas					
10.	Dengan menggunakan buku cerita bergambar mempermudah saya belajar pelajaran ke-7 bukti-bukti kerasulan nabi muhammad saw					
11.	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar sangat mudah dipahami					
12.	Alur cerita pada buku cerita bergambar bisa saya pahami dengan mudah					
13.	Buku cerita bergambar memotivasi saya untuk belajar					
14.	Dengan menggunakan buku cerita bergambar saya tidak merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.					

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung,
Peserta Didik

2019



Lampiran 18

**UJI COBA KELOMPOK KECIL
(MIN 6 Bandar Lampung)**



**UJI COBA KELOMPOK BESAR
(MI Al-Hikmah Bandar Lampung)**



**UJI COBA KELOMPOK BESAR
(MIN 6 Bandar Lampung)**



**FOTO BERSAMA KEPALA SEKOLAH DAN PENDIDIK
(MIN 6 BANDAR LAMPUNG DAN MI AL-HIKMAH BANDAR
LAMPUNG)**



Lampiran 17

**Lembar Wawancara Dengan Pendidik Untuk Analisis Kebutuhan
Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Berbasis coreldraw
Pada Mata Pelajaran SKI**

No.	Hal yang ditanyakan	jawaban
1.	Apakah ibu dalam proses pembelajaran ski sudah pernah menggunakan buku cerita bergambar?	Belum pernah, karena buku cerita yang ada disekolah hanya sedikit dan tahunnya sudah lama belum ada pembaharuan. Jadi, menggunakan buku paket dari sekolah
2.	Bahan ajar apa saja yang ibu gunakan selama proses pembelajaran SKI?	Bahan ajar yang saya gunakan saat proses pembelajaran yaitu buku paket dari sekolah
3.	Apakah materi yang disajikan dengan bahan ajar sudah lengkap?	Belum, karena masih perlu perbaikan
4.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan bosan dalam memahami materi SKI?	Ya, karna dalam bacaan tidak ada gambar-gambar yang menarik, membuat peserta didik bosan dan peserta didik banyak bermainnya.
5.	Apakah menarik jika saat proses pembelajaran materi ski peserta didik diberi bahan ajar seperti buku cerita bergambar?	Ya menarik, karena peserta didik khususnya kelas bawah sangat tertarik belajar jika dalam buku ada gambar yang menarik.